
El Corte Inglés
Nº 100 Mayo/Junio 2012
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en tod
100
números con
tu revista de
videojuegos
favorita
Max Payne 3
Arma letal
Pura acción a 'fuego lento'
Sorcery
Épica
Aventura ideal
para PS Move
Mario
Tennis Open
Diversión en la pista
Future Soldier | Heroes of Ruin | Sniper Elite V2 | Gravity Rush

LEVEL5

RECLUTA TU ONCE IDEAL ENTRE 1.500 JUGADORES

conexión Wi-Fi nintendo

ELIGE TU EDICIÓN

INAZUMA ELEVEN 2®

TORMENTA DE FUEGO / VENTISCA ETERNA

VENTISCA ETERNA





TORMENTA DE FUEGO



CONTINÚA TU AVENTURA PASANDO TUS FICHAJES DE LA PRIMERA ENTREGA DE INAZUMA ELEVEN E INTERCAMBIA FUTBOLISTAS CON OTROS JUGADORES



TODOS LOS JUEGOS DE NINTENDO DS™ SON COMPATIBLES CON NINTENDO 3DS™

NINTENDO DS. NINTENDO 3DS.



© 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners. TM, ®, Nintendo DS and Nintendo 3DS logos are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 91 441 5389
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez, Gorrinch, Carlos González, Cristina García Galibo, Penea

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en el App Store

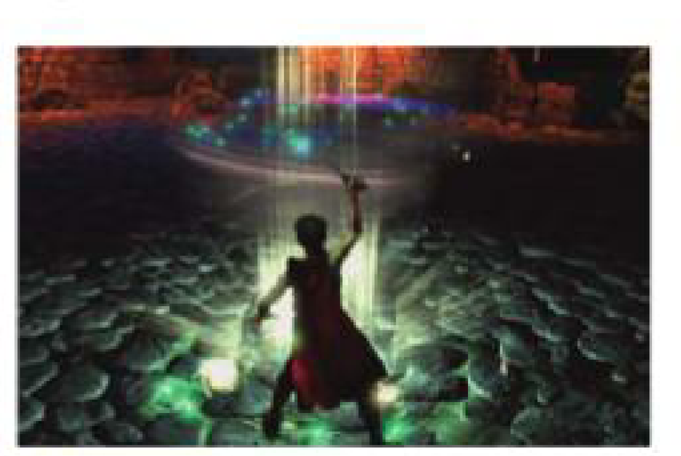


100 números

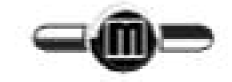
Estamos de celebración, de gran celebración. Y es que cumplir 100 números (topicazo al canto) no se cumplen todos los días. Mucho tiempo ha transcurrido desde que comenzáramos con la máxima ilusión con una primera portada, donde el fontanero Mario nos ponía la mejor de sus sonrisas como buen augurio de momentos imborrables que íbamos a vivir. Así ha sido desde el número 1 hasta este 100, junto a vosotros, disfrutando de nuestro entretenimiento favorito, de extraordinarias experiencias aventureras, deportivas o plataformeras. Megaconsolas ha estado ahí para contarlo y estará muchos más números para seguir haciéndolo, con vuestra aprobación. Cómo no, en un momento tan relevante y especial no se podía escapar la oportunidad de poner en juego algo que hiciera recordar este número 100 y ante vuestros ojos queda evidenciado. El cambio de diseño de la publicación, con un toque más moderno y funcional, sin perder un ápice del buen gusto que creemos sin modestia nos avala, supone un paso importante, pero no el único. En estas páginas tendréis los lanzamientos más atractivos en todas las consolas, pero también nuevas secciones como Club Megaconsolas que os remite a nuestras redes sociales u otras que irán apareciendo en los próximos meses. Pero lo más relevante está al caer: **el 1 de junio Megaconsolas tendrá su versión en iPad** (ver páginas 18 y 19) con más páginas y secciones. Todo un reto para quienes hacemos Megaconsolas con gran satisfacción.
J.M. Fillol











London 2012

El videojuego oficial de los Juegos Olímpicos

Sega lanza el próximo 15 de junio el videojuego que todos los aficionados al deporte están esperando por reunir el mayor número de disciplinas y tan variadas.



Con mas de 30 disciplinas deportivas de lo mas variadas, un modo online y distintas tablas de clasificación (en función del nivel de juego de cada uno) los apasionados del deporte podrán descubrir la competición al más alto nivel. Disponible para Xbox 360, Pc y Ps3 (soporta PS Move), el juego es toda una joya en cuanto al diseño. En las gradas las aficiones de los distintos países generan un ambiente de pasión por el deporte extraordinario y los escenarios en los que los jugadores demostrarán sus habilidades resultan imponentes y han sido elaborados al detalle. El centro de gimnasia, el centro acuático, el estadio donde se desarrollan las grandes pruebas de atletismo... no les falta de nada. Natación, tiro con arco, gimnasia deportiva, salto de longitud, carreras a toda velocidad... Un juego con todas las intenciones de subir este verano a lo más alto del podio.

Concentración de superhéroes

Lego Batman 2:

DC Super Heroes

Un nuevo título para la saga de Lego que en esta ocasión opta por combinar la acción y las plataformas en un mundo abierto, dándole así un giro a lo que viene siendo habitual en la mecánica de juego.

Los protagonistas serán Batman, Superman, Wonder Woman, Green Lantern... prestos y dispuestos a enfrentarse a los malvados villanos en la ciudad de Gotham. El problema es que éstos se han aliado y han aunado fuerzas para acabar con los Super Heroes. Una entretenida historia, con un montón de misiones que hacen que este sea un juego con una alta jugabilidad y rejugabilidad, ya que también se ha mejorado el modo cooperativo de manera que dos jugadores pueden estar realizando dos misiones diferentes al mismo tiempo (a pantalla dividida). El juego saldrá a la venta el próximo 22 de junio para todas las consolas.



Nuevo concepto de guerra

Medal of Honor

Warfighter

«Medal of Honor» volverá al frente de batalla el próximo mes de octubre, y lo hará para PC, Xbox 360 y PS3. Los Tier 1 será el grupo operativo militar preparado para actuar en cualquier punto del planeta.

Danger Close, el estudio encargado de su desarrollo, ha anunciado que el nuevo juego será un "shooter bélico" de lo más realista, en esta ocasión ofreciendo una visión más cercana sobre la guerra. Así los soldados ya no serán meros trozos de carne a los que destruir con una metralleta. Aseguran que el argumento está lleno de contenido y cada una de las misiones a desarrollar por el jugador estará relacionada con algún suceso acontecido en la vida real. Anuncian también innovaciones relacionadas con las tácticas de guerra, una gran variedad de situaciones, fuerte intensidad en las campañas y una advertencia: cada decisión tendrá sus consecuencias. El juego contará con un modo cooperativo y una experiencia competitiva online.



La fauna da juego
Madagascar III

Los fans de la saga cinematográfica de Madagascar están de enhorabuena, en agosto saldrá a la venta el nuevo videojuego inspirado en este largometraje de DreamWorks Animation coincidiendo con el estreno de la tercera película.

Se trata de un juego de acción y aventura en el que los protagonistas son los personajes de los filmes: Alex el león, Gloria la hipopótama, Melman la jirafa y Marty la cebra. Juntos vivirán toda la magia y emoción del circo recorriendo los lugares mas emblemáticos de Europa. Los jugadores descubrirán divertidas e increíbles habilidades y acrobacias que harán que los personajes del juego dejen a su publico con la boca abierta. «Madagascar III» dispondrá de un modo individual y otro cooperativo y lo podremos disfrutar en PS3, Xbox 360, Nintendo 3DS, Nintendo DS y Wii.



Cacería de dragones
Dragon´s Dogma

Rol y acción de calidad es lo que está a punto de llegar, el 25 de mayo, a Xbox 360 y PS3. Realismo y grandes combates son sus bazas.



Con el nuevo título de Capcom los jugadores podrán explorar y moverse en un entorno abierto y vivo que ofrece decenas de aventuras y una gran cantidad de peligros. Una historia cargada de magia, combates, rol, fantasía y seres extraños a los que tendrán que enfrentarse los jugadores acompañados de otros tres miembros de su equipo que luchan de manera independiente, siempre mostrando las habilidades que han adquirido en función de las acciones y las habilidades que realiza el jugador con su personaje. La misión del juego es acabar con los malvados dragones que habitan en este mundo original y diferente. Un juego de rol de corte occidental que hará las delicias de los fans del género.

Se acerca el triple "A" de Sony
The Last of Us



Sony lanzara a lo largo de este 2012 uno de los videojuegos más esperados del año, «The Last of Us», un juego de acción en tercera persona con tintes de survival horror que está llamado a convertirse en uno de los bombazos del año.

Desarrollado por los chicos de Naughty Dog («Uncharted 3: Drakes Deception»), el juego sitúa la acción en EE.UU., un lugar totalmente devastado por una plaga que ha diezmado e infectado a la población. Convertidos casi en zombies, estos "infectados" intentan propagar la plaga y los humanos supervivientes luchan por poder llevarse algo a la boca y por sobrevivir. Los protagonistas del juego son Ellie y Joel, dos jóvenes obligados a sobrevivir en el infierno en el que se ha convertido su país. El juego se lanzará en exclusiva para PS3.

Breves |

«Darksiders II»: vuelve el jinete de la Apocalipsis

Agosto será el mes en el que saldrá al mercado la secuela de Hack'n Flash» de Vigil Games: Darksiders II» para PC, PS3 y XBOX 360 (para Wii U aún no se ha concretado la fecha). Cruentas batallas en un juego de acción y aventura que incorpora nuevas mecánicas de juego.

Ubisoft y Marvel aúnan esfuerzos

Será el próximo otoño cuando verá la luz el resultado de esta unión, con el videojuego: «Los Vengadores: Batalla por La Tierra». El título estará disponible para Kinect y Wii U y hará las delicias de los fans de los súper héroes. Acción y aventuras en un título que promete.

En la línea de fuego con «Spec Ops: The Line»

Tormentas de arena en un enorme desierto en el que luchar a las órdenes del capitán Walker. Es el argumento del shooter militar en tercera persona que verá la luz el 29 de junio para PC, PS3 y XBOX 360. Intensos combates y una acción brutal nos esperan.



Spirit Camera

Un juego de terror y supervivencia que los jugadores podrán llevar a todas partes.

El próximo 26 de junio se lanza «Spirit Camera: la memoria maldita», título para la 3DS cargado de intriga, emoción y terror. El objetivo será liberar a Maya de una mansión en la que vive atrapada a causa de una maldición. Esto obligara a los jugadores a investigar su entorno con el kit fotográfico que sirve para exorcizar fantasmas. El gran aliciente del título es que recurre a la Realidad Aumentada y las cámaras de la consola para ofrecer un punto de vista diferente. La emoción está servida.

Max Payne 3

Por Max no pasan los años, pero ya van unos cuantos. Por fin llega la tercera entrega, más cinematográfica, trabajada y cañera que nunca.

Cuando tu mujer y tu hija, todo lo que querías en este mundo, han sido asesinadas, poco importa ya la vida de uno mismo... Atormentado por el pasado, condenado a la bebida y a los analgésicos, Max Payne abandona la policía en esta tercera entrega de la saga y opta por irse a Brasil a trabajar como miembro del cuerpo de seguridad de un conocido y multimillonario empresario, Rodrigo Branco. Allí, en Sao Paulo, un Max Payne más cínico que nunca arriesgará su vida para mantener a salvo a los Branco. Cuando la esposa de su jefe, Fabiana, es secuestrada, arrancará una aventura que ofrece muchas horas a los mandos de la consola y una gran cantidad de momentos espectaculares.

El juego es una joyita de las que no suelen verse a menudo. Los desarrolladores no han escatimado en detalles para crear una especie de película en la que es el jugador el protagonista. Comenzando por la estética, totalmente propia de un filme de acción con tintes de cine negro, con una voz en off, la de Max, que relata lo que va ocurriendo, y un guión muy trabajado que nos llevará de Nueva York a Brasil, país del que mostrará toda la realidad social, desde la de las zonas privilegiadas hasta la de las favelas. En ese entorno veremos a un Max diferente físicamente y sin piedad alguna con sus enemigos. Su objetivo es dar con Fabiana y eso no le dará más que problemas, porque sospecha que detrás del suceso hay algo mucho más enrevesado que un simple secuestro por pasta.

RockStar | Acción | Mayo | 18+
www.rockstargames.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6



Cine de acción sin tregua

El shooter más cinematográfico de la historia, según sus desarrolladores, combina los elementos de los shooters



en primera y en tercera persona. Se ha trabajado mucho para que la sensación de jugabilidad sea continua. No hay cortes ni para cargar los capítulos, ni un tiempo de espera entre el "motion capture" y el "in game". Puedes estar teniendo una conversación y al segundo haber entrado en juego. La acción no da tregua, siempre aderezada con efectos de sonido de campanillas.

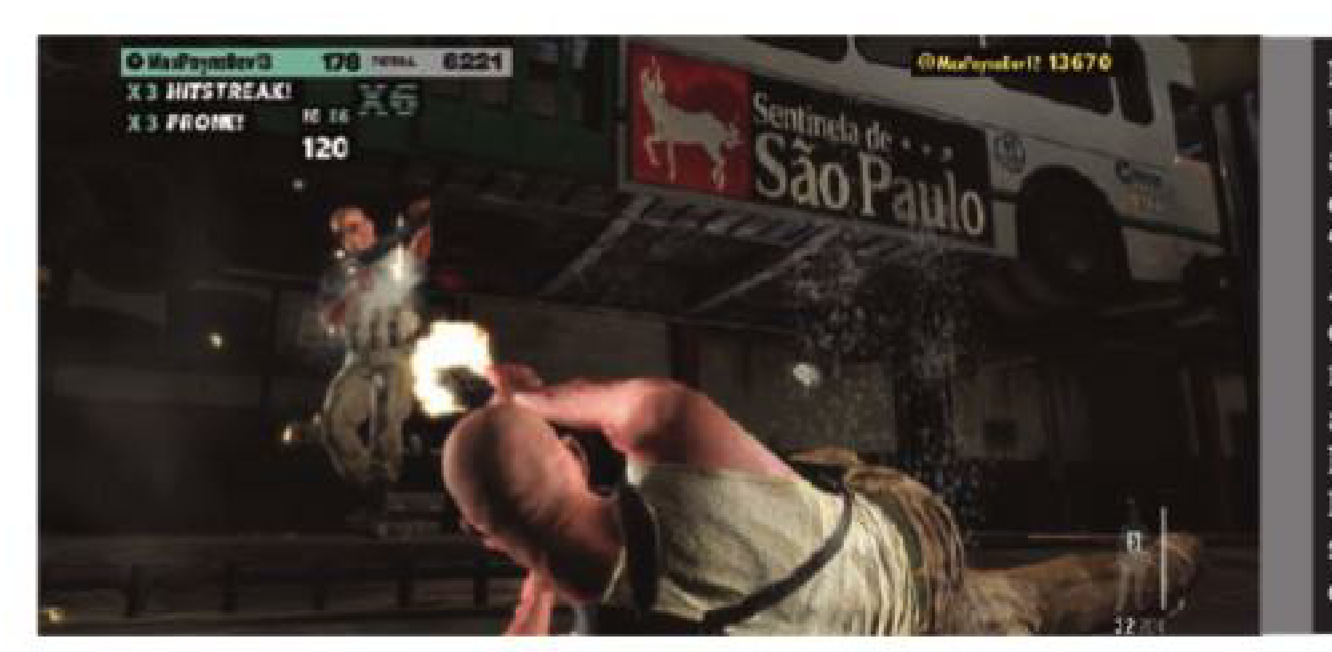
Nada de bolsillos mágicos

Pocas ayuditas. Max no tiene bolsillos mágicos, no puede disponer de armas de manera ilimitada sino que se pasa el juego buscándolas. Además cuando es herido sólo se puede recuperar recurriendo a sus analgésicos. Y es fácil ser herido, sobre todo por el ritmo del juego y porque las coberturas no son garantía de nada. Los enemigos cuando te ven acuden a ti, te buscan, intentan acabar contigo, lo mismo da que estés escondido... sólo sirve para hacer un descanso de la acción, mientras de fondo suena la gran banda sonora de los californianos Health.

Si bien la historia nos atrapára desde el minuto uno, técnicamente el juego es una maravilla. La implementación de la física por el engine Euphoria es asombrosa. Es fácil ver cómo las arrugas de la ropa del protagonista van cambiando mientras éste se va moviendo... un detalle quizás no ta importante, pero que enriquece el juego y da una idea del trabajo realizado, al igual que el hecho de que las armas hayan sido creadas ¡pieza por pieza!, desde el gatillo al percutor. Ni que decir tiene que las animaciones son fruto de muchas horas de captura de movimiento y el realismo es sencillamente sublime. Se ha mejorado también el famoso 'tiempo bala', ese momentazo creado para mayor gloria del género en el primer título de la saga, para hacerlo ahora más funcional, una solución que se basa en el punto de vista del disparo y en el efecto dominó, es decir cuando se utiliza el tiempo bala entrarían en él todos los enemigos que estén dentro del punto de vista de Max. Otro dato importante es que cada bala tiene su propia física, en general no puede ser más realista el comportamiento de armas y munición. Y cada muerte es distinta y escenificada en la multitud de localizaciones a los que nos lleva el cambiante hilo argumental.

> La interacción con el entorno es continua y flexible, y los modelados de decorados y personajes, sobresalientes

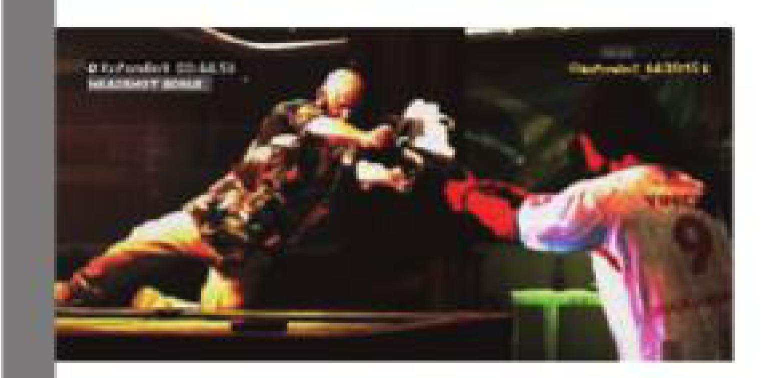
Cómo no, hay distintos niveles de dificultad e incluso existen ayudas al disparo (aunque son opcionales), pero no te confundas, la tarea no nunca será fácil, son demasiados peligros, demasiados enemigos para un juego que no te dejará soltar los mandos, al menos por voluntad propia... Un shooter elevado a la 'n' potencia de la calidad.



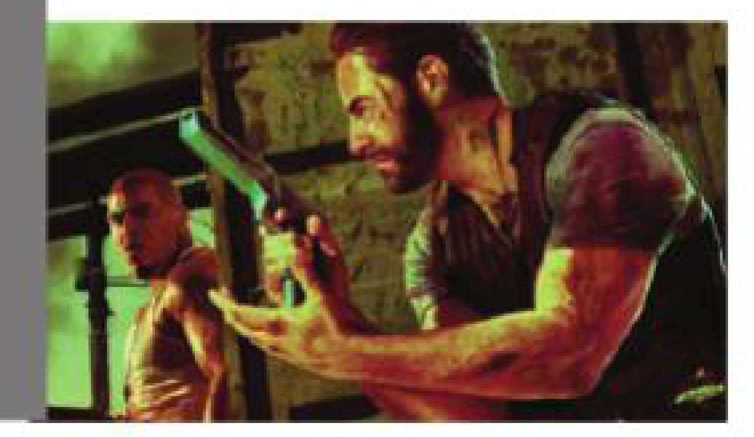
Esta tercera parte cuenta con un modo arcade (disponible al fin de cada episodio de campaña) con dos opciones: "New York Minute" y "Score Attack". El primero de ellos es una contrareloj. Disponemos de 60 segundos que se amplian cuando les damos a los enemigos en la cabeza. En el segundo los enemigos se dividen en dos grupos de distinta puntuación.

Guía de juego

Los cambios físicos y psicológicos del protagonista son evidentes en esta historia profunda y bien narrada. El juego arranca en Nueva York, en el destartalado apartamento de Max (seguirá teniendo importancia la ciudad de Nueva York para el global de la historia) y pronto se traslada a Brasil. Allí Max vivirá situaciones absolutamente extraordinarias, siempre peligrosas. Uno de los episodios que más exigirán a los jugadores, es el que tiene lugar en el estadio de fútbol.



Max acude acompañado por un compañero de la seguridad de Branco. Allí tienen pensando encontrar a los captores de Fabiana. La escena podría haberla creado Scorsese y haberla protagonizado el mismísimo Bruce Willis. Enemigos por todas partes y de distintos bandos... se las verán y se las desearán entre las gradas y no saldrán del todo bien parados, además descubrirán que el secuestro de Fabiana es más complicado de lo que parece. En otro episodio, en las favelas, Max lo pasará realmente mal, está en uno de los lugares más peligrosos del mundo, no sabe ni lo que hace ahí y ni si quiera entiende el idioma. Pero Max es mucho Max.



Nickelodeon Dance

Los personajes más divertidos del canal Nickelodeon han decidido ponerse en forma y quieren hacerlo de la mejor manera posible: con sus fans y con canciones de moda.

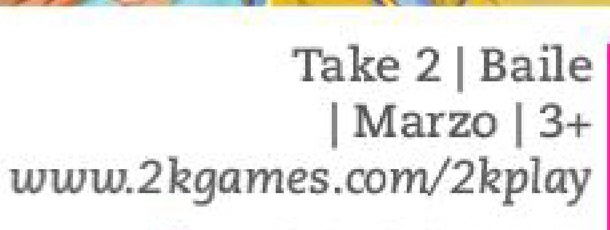
Canta, baila y haz ejercicio de la mano de "Dora la Exploradora", su primo Diego, los Backyardigans y The Fresh Beat Band. Treinta temas bailables por un experto en coreografías infantiles son los que harán a los pequeños levantarse del sofá y darlo todo. Todos los géneros musicales tienen su representación en esta lista en la que se encuentran algunas canciones del canal y temas como "Oye como va", "Get On Your Feet", "Down By The Way" o "Al Rescate". La mecánica del juego es sencilla. En la pantalla una figura indica los movimientos a realizar por los jugadores y estos tienen que imitarlos. Saltos, giros, un pasito pa' lante y otro para atrás, María. Cómo no la coordinación se pondrá a prueba, pequeños y no tan pequeños se divertirán intentando obtener estrellas. Pero no será fácil, algunos temas son más complejos y sólo la práctica, la atención y un don natural pueden hacer a los jugadores entrar en "racha". Y es que los movimientos son calificados con 1, 2 y 3 estrellas en función de su semejanza con la pantalla. Cuando recibes tres veces la puntuación máxima entras en "racha" y a partir de ahí deberás concentrarte para no venirte arriba sin más y perder la partida. Divertido y entretenido lo ideal es jugarlo en familia (hasta dos jugadores a la vez). Aquellos que nunca hayan probado a ponerse frente al televisor a mover el esqueleto pueden orientarse fácilmente y los artistas disfrutarán aún más al tener la opción de cantar las letras de las canciones, el menú ofrece la opción de activarlas y desactivarlas

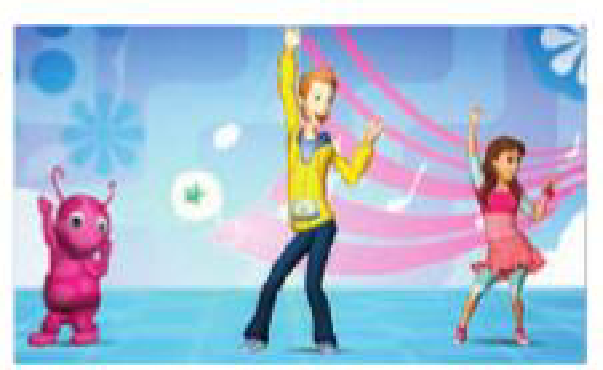
> Los chavales pondrán su cuerpo en marcha con una estupenda función de entretenimiento con la que mejorarán su salud cardiovascular, con secuencias de baile diseñadas en colaboración un experto en danza infantil



Take 2 | Baile | Marzo | 3+
www.2kgames.com/2kplay

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

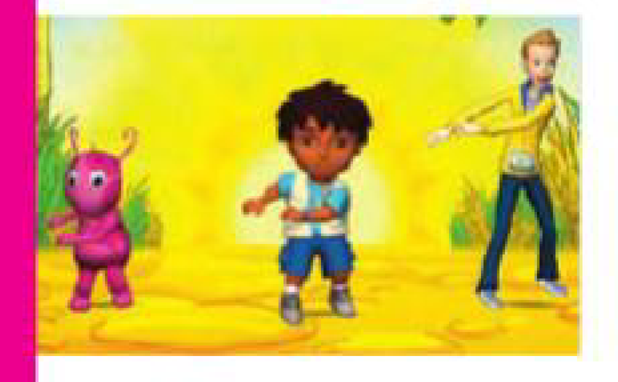


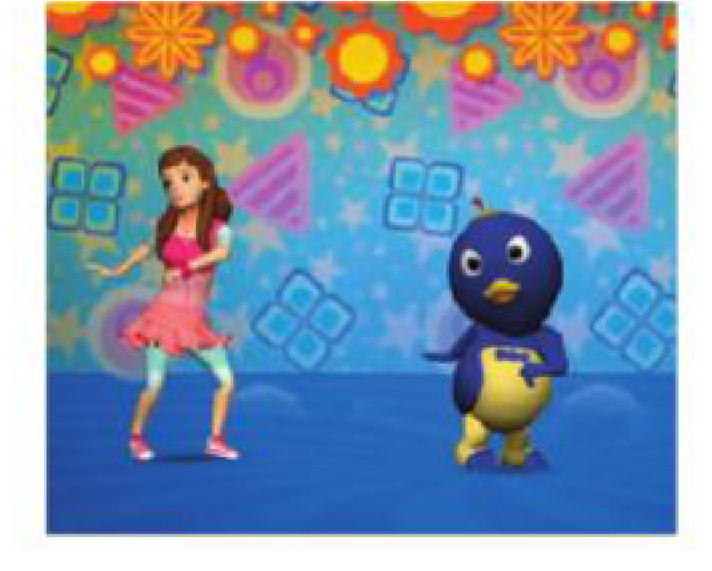




Aprendizaje, ejercicio y diversión

Las treinta canciones que recoge el juego se dividen en dos grandes bloques: baile y ejercicio. Ambas igual de divertidas, pero con ciertos matices a la hora de mover las caderas. Las canciones que pertenecen al bloque de "ejercicio" tienen unas coreografías especialmente diseñadas para ponerse en forma. En total son seis canciones y cada una de ellas tiene entre 4 y 6 movimientos exclusivos dedicados única y exclusivamente al ejercicio. Los demás son más bailables, pero también te harán sudar lo suyo. ¡Azúcar!





El juego también incluye retos y logros que al alcanzar te permitirán desbloquear canciones como "Oye como va". Ponte las pilas y descubre todos sus secretos.




CARNIVAL
SALVAJE OESTE 3D
EL SALVAJE OESTE EN 3D!
Es el momento de dar el espectáculo con Carnival Salvaje Oeste. Prepárate para afrontar 23 juegos ambientados en el salvaje oeste y vivir las atracciones tridimensionales más divertidas realizadas para la consola Nintendo 3DS.
Usa StreetPass™ para conseguir monedas en el juego.
¡Apunta y dispara con controles que siguen el movimiento!
¡Inclina, gira y dispara para ganar muchos puntos en la galería de tiro!
¿Podrás contener el ataque de bichos 3D?
23 JUEGOS Y ATRACCIONES
3
www.pegi.info
2K PLAY

Ghost Recon Future Soldier

Los secuaces de Tom Clancy dan una vuelta de tuerca a la saga Ghost Recon adentrándose más en el futuro, con nuevas armas, opciones y muchísima estrategia.

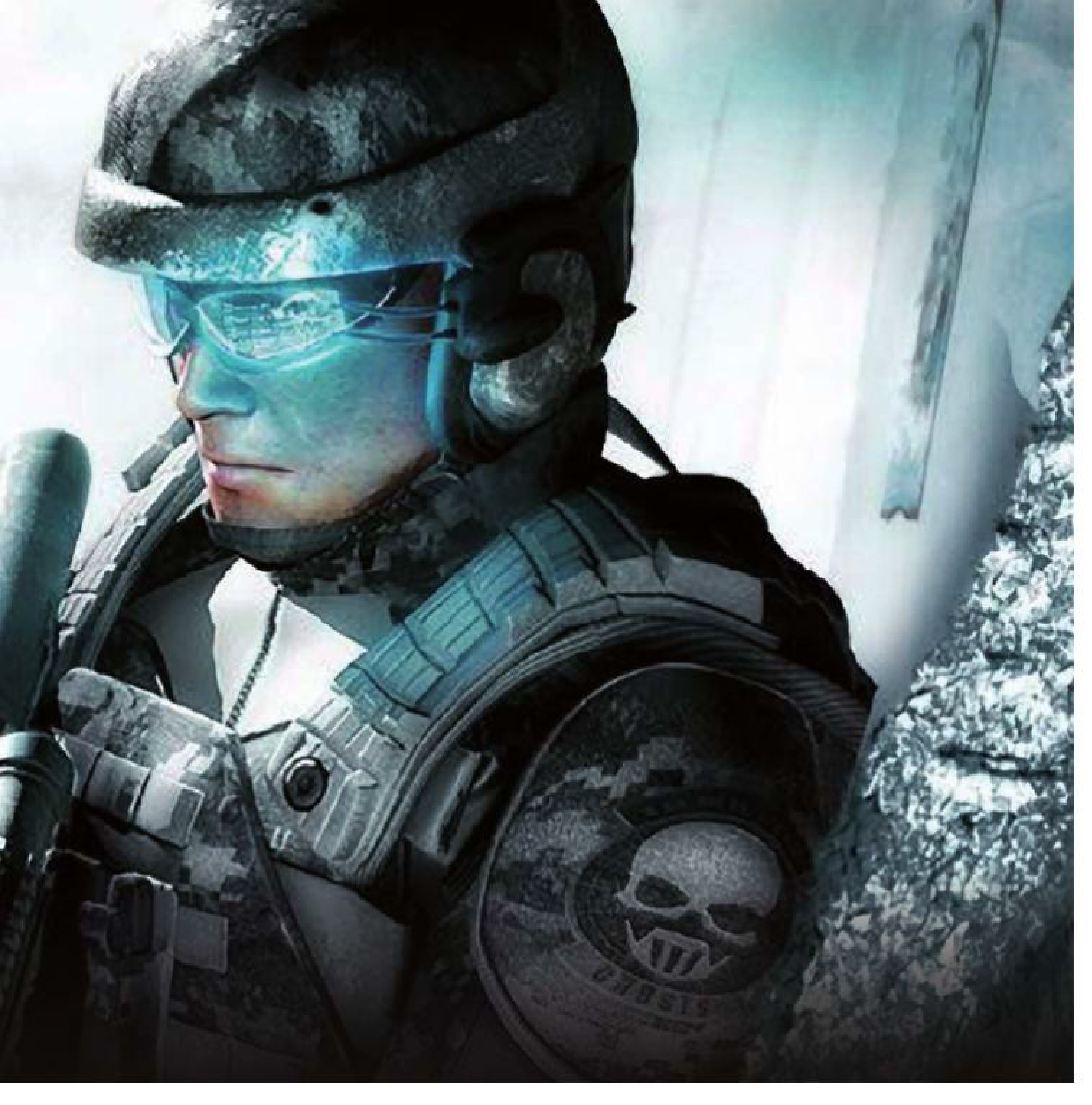
Los fantasmas existen, y son letales. En vez de cadenas y mantas blancas, llevan "hierros" y mantos de camuflaje. Y no sólo están en castillos encantados, sino que vuelan sigilosos a donde sea que la acción los requiera. Son los soldados de «Ghost Recon», que regresan al campo de batalla casi 5 años después de la última vez que los vimos en consolas de sobremesa. La acción se traslada en esta entrega hasta 2024, cuando el escuadrón de operaciones especiales tiene que buscar el rastro de una bomba altamente contaminante. Las pistas les llevarán a países como Nigeria, Rusia o Pakistán, por lo que la variedad en los escenarios está asegurada.

Las demostraciones que ha ido enseñando Ubisoft en momentos como el último E3 (donde se mostró la integración de Kinect) no hacen justicia suficiente al resultado final de «Future Soldier». Las localizaciones están diseñadas con un nivel de detalle espléndido, y los colores son tan realistas que asustan. Nos moveremos por zonas de combate que son ahora bastante más destruibles, de ahí que tenemos que tener muy presente dónde colocamos y duante cuánto tiempo para no quedar al descubierto, y pedir fuego de cobertura en el momento preciso. Los efectos son especialmente llamativos en el humo y el fuego, ya que ambos son dinámicos y reaccionan, por ejemplo, al viento o al contacto con objetos. En cuanto a los personajes, se nota la intervención de soldados profesionales a la hora de asesorar sobre los movimientos, porque las animaciones son sin duda de lo mejorcito que se ha visto. Por desgracia la inteligencia artificial sigue flaqueando en ocasiones, sobre todo cuando nuestros aliados hacen cosas que no queremos o a la hora de enfrentarnos a enemigos con tanta puntería que parecen medallistas olímpicos de tiro. De ahí que el modo cooperativo tome tanta relevancia en ete título, la colaboración de un colega nos hará más realista el fragor del combate. A fe que éste puede ser magnífico, cuando en una misma campaña podremos comparir 12 misiones hasta con cuatro usuarios. Así, para salir airosos será fundamental comunicarse y cooperar, transmitir información sobre la posisión del enemigo e idear tácticas. Precisamente nos vendrá de perlas llevar acciones conjuntas para de una tacada llevarnos por delante a unos cuantos enemigos, a través del sistema de marcar hasta cuatro enemigos y ejecutarlos al mismo tiempo. Muy pocos títulos tienen el honor de inventar con tanto éxito su propio género. Sí, «Future Soldier» es un juego de disparos, pero mucho más elegante que «Call of Duty», «Killzone» o similares. Es cierto que en los últimos capítulos «Ghost Recon» ha perdido algo de libertad a la hora de acabar las misiones, y sin embargo esto se ha traducido en un aumento del suspense y las sensaciones cinematográficas. Para disparar con estilo, este es tu juego.



En un juego de tiros que se precie los modos multijugador son fundamentalaes. En este «Fortune Soldier» especialmente destaca el llamado Sabotaje, que consiste en robar sigilosamente artefactos explosivos y detonarlos en campo enemigo. Llevar acabo estas acciones son una dosis extra de adrenalina que merece la pena experimentar.

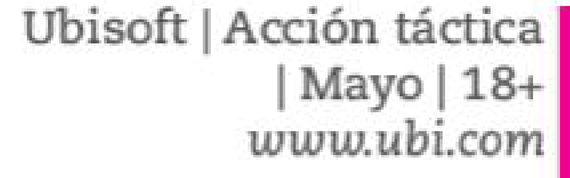
Con el camuflaje óptico podrás ser invisible para moverte sin ser detectado a través de zonas peligrosas y sorprender al enemigo

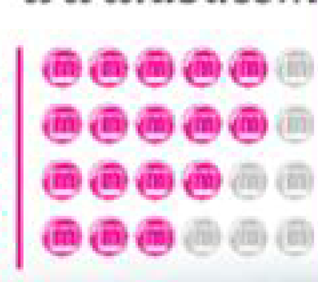


Hermanos de sangre

«Ghost Recon» forma parte del rico universo de Red Storm, que completan «Splinter Cell» y «Rainbow Six», y que en ocasiones se mezclan entre sí. El estudio, fundado por el escritor Tom Clancy, es conocido por una representación muy realista de los conflictos armados y las operaciones encubiertas, donde se premia la paciencia, puntería y sigilo, éste en esta ocasión apoyado por una tecnología futurista y gadgets demoledores. A la espera de ver el próximo «Rainbow 6: Patriots» el año que viene, «Future Soldier» es el título más impresionante que han publicado.

Ubisoft | Acción táctica | Mayo | 18+
www.ubi.com





Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Máximo jugo

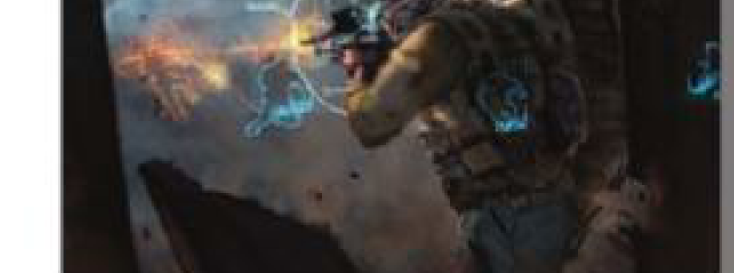
La versión multijugador se pudo probar mediante invitación durante los últimos meses del desarrollo de «Ghost Recon», y los programadores aprovecharon las opiniones de los usuarios para hacer cambios. Por ejemplo, muchos jugadores de Xbox 360 se quejaron del excesivo poder de las granadas, así que se limitó la onda expansiva. Además Ubisoft ha realizado una agresiva campaña de promoción, que incluye los contenidos descargables gratuitos para las reservas y ediciones especiales. En la Signature Edition hay disponibles 50 cascos nuevos, colores únicos para personalizar a los personajes y un mapa multijugador, Los Suburbios de Moscú, exclusivo de esta versión.





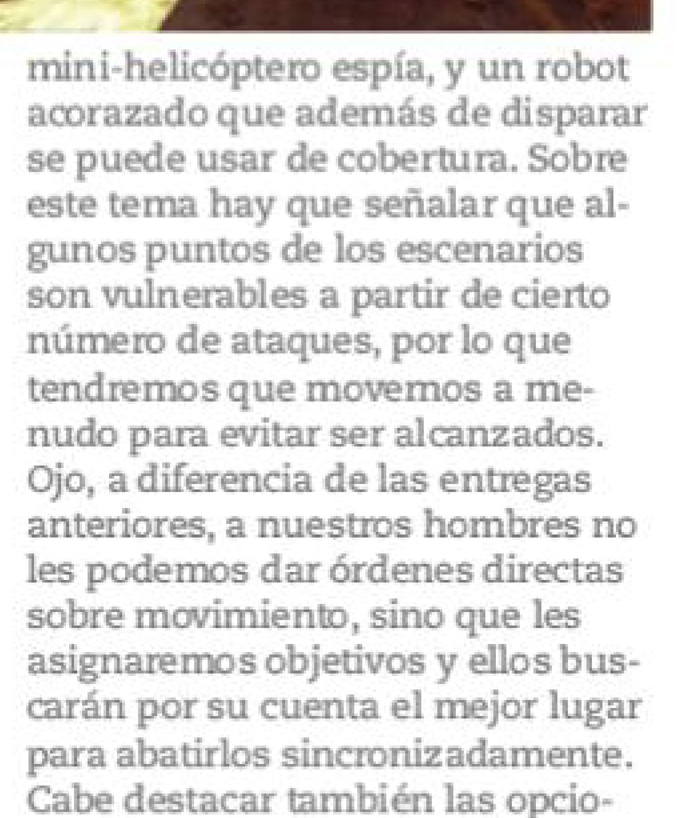






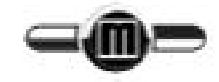
Guía de juego

Como en cualquier juego de la compañía Red Storm, en «Future Soldier» prima tener la cabeza bien fría. La solución más sigilosa a un conflicto se nos muestra a través de nuestros instrumentos de maneras bastante obvias según avanzamos en la historia, pero lo mejor es hacer siempre que podamos un reconocimiento del terreno. Entre los nuevos artilugios disponibles destacan el camuflaje óptico para hacernos invisibles, un



mini-helicóptero espía, y un robot acorazado que además de disparar se puede usar de cobertura. Sobre este tema hay que señalar que algunos puntos de los escenarios son vulnerables a partir de cierto número de ataques, por lo que tendremos que movernos a menudo para evitar ser alcanzados. Ojo, a diferencia de las entregas anteriores, a nuestros hombres no les podemos dar órdenes directas sobre movimiento, sino que les asignaremos objetivos y ellos buscarán por su cuenta el mejor lugar para abatirlos sincronizadamente. Cabe destacar también las opciones de personalización del arma, con un sistema similar al de la armería de «Metal Gear 4».





Sniper Elite V2

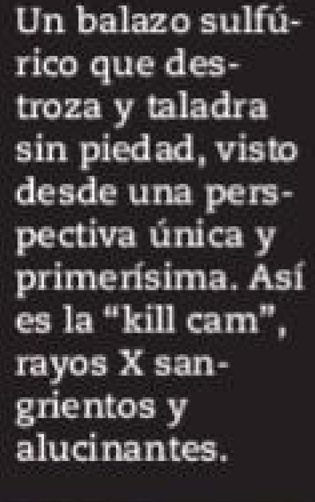
Resucita uno de los juegos que aúnan western con bélico de forma sobria y elegante. Un francotirador solo ante el peligro frente a la Alemania nazi. Y sin pirotecnias.

Aunque lo que en el fondo nos gusta son las guerras interiores, de las otras siempre hemos preferido la Segunda Guerra Mundial: ese heroísmo épico, esas trincheras color sepia, esa grandeza global... Últimamente el mundillo jugón había abandonado un poco este "paraíso"

> Los disparos más hábiles son recompensados con una secuencia en cámara lenta que acompaña la trayectoria de la bala

en busca de horizontes más recientes, pero para poner las cosas en su sitio he aquí «Sniper Elite V2», secuela de un juego que, hace siete años, nos dejó gran sabor de boca. Los british de Rebellion vuelven a tomar las riendas de la cosa, con un planteamiento espléndido: inspirarse en algún spaghetti-western a cara de perro presentando a un lobo solitario como protagonista (Karl Fairburne, yanqui de la Oficina de Servicios Estratégicos) en vez de la muchedumbre y el tumulto que ofrece la mayoría de competidores. El elegido deberá infiltrarse en Berlín -perfectamente recreadas sus ruinas por el efecto de las bombas- para pulverizar el programa alemán de cohetes V-2 a lo largo de diez misiones tras unas brillantes escenas cinemáticas como preludio. Por suerte, aparte de nuestro arsenal como francotirador, y del sistema de apuntado de gran calibre, tendremos a nuestra disposición la mejor arma posible: nuestra inteligencia y astucia a la hora de tender trampas, sembrar minas y lanzar granadas para bloquear una salida incómoda.

Un gran apartado gráfico y sonoro (con buen doblaje al castellano), con el añadido de un estupendo modo cooperativo online para dos jugadores, redondea un juego que imprime otro carácter al género.


Un balazo sulfúrico que destroza y taladra sin piedad, visto desde una perspectiva única y primerísima. Así es la "kill cam", rayos X sangrientos y alucinantes.



505 Games | Shooter | Mayo | 16+
http://sniperelitev2.com

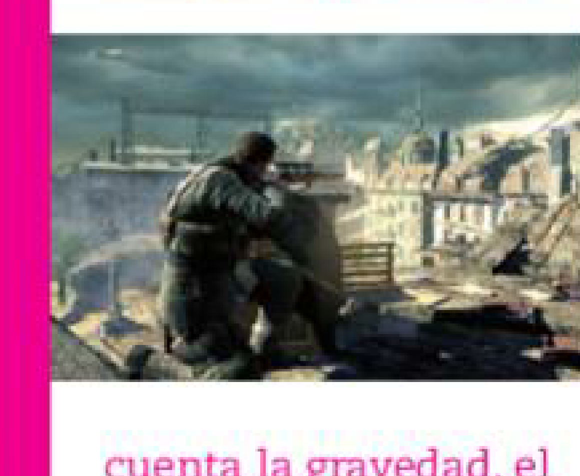
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Sangre fría



Con una simulación de disparo detallada y una balística avanzada, los jugadores deben utilizar su entorno -un protagonista más- y tener en



cuenta la gravedad, el viento, sus pulsaciones y mucho más para alcanzar el objetivo. Tendremos ases en la manga (mapas, pistas...), pero se impondrá el gesto de sigilo y en guardia. El mínimo fallo se paga caro, pues el enemigo acude presto y letal. Sobre todo, en la "polémica" misión de propina de matar a Hitler. Casi nada.



TOM CLANCY'S
GHOST RECON FUTURE SOLDIER

SIGNATURE EDITION
Incluye contenido extra adicional

¡No te quedes sin tu edición especial!

Únete al escuadrón de los Ghost

Cruza la línea enemiga y combate en las zonas de conflicto más complicadas del planeta.

Modo Cooperativo de 4 Jugadores

Disfruta online de la campaña completa y del modo guerrilla, con 4 amigos en modo cooperativo.

Modo Enfrentamiento para 16 Jugadores

3 clases diferentes, 7 modos y 15 mapas desbloqueables



Personaliza tu arma: ¡Más de 20 millones de combinaciones para hacer tu arma única!




WWW.FACEBOOK.COM/GHOSTRECONESPANA

18
www.pegi.info

















© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

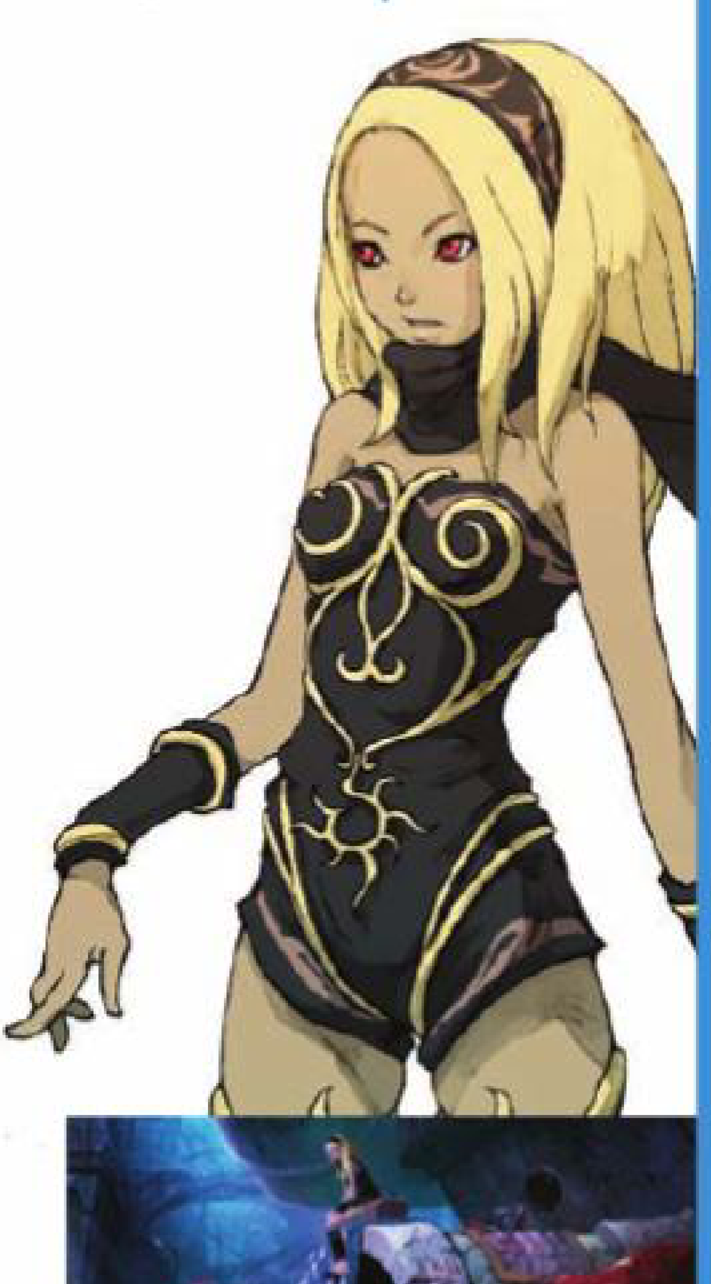
Gravity Rush

Este título puede ser la referencia del potencial de la nueva portátil de Sony, planteando una jugabilidad única a través de unos apartados técnicos de ensueño.

Sony | Acción, aventura | Junio | 12+
http://es.playstation.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Control de nueva generación

Para controlar a la protagonista durante los combates no hay nada nuevo, usando combinaciones de botones que se enlazan con suavidad. A la hora de movernos por los escenarios la cosa cambia: pulsamos un botón para flotar, y luego giramos la consola aprovechando los giroscopios, elegimos un punto al que movernos, y volvemos a pulsar el botón para aterrizar donde hayamos apuntado. Esto nos permite viajar grandes distancias sin tocar el suelo, y atacar a los temibles monstruos Nevi con patadas voladoras.

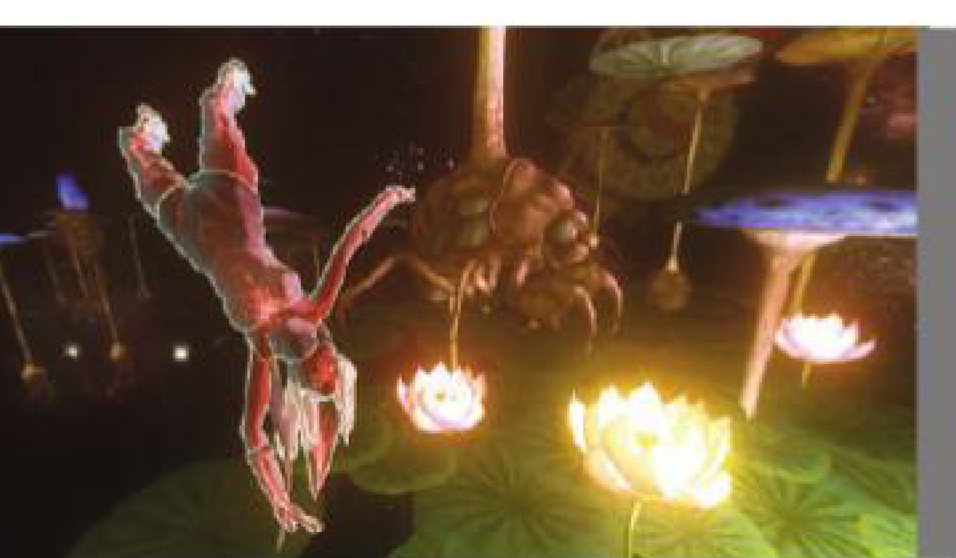


El juego nos mete en el papel de Kat, una chica que ha perdido la memoria y está algo perdida en una inhóspita ciudad recientemente invadida por monstruos. Al recorrer una de sus calles, se encuentra con un gato que le da uno de los poderes más originales visto en un videojuego: el control de la gravedad. Kat puede manejarla a su antojo, y con ella se propone defender al resto de aterrorizados habitantes.

Visualmente, estamos frente a una maravilla que desprende estilo por los cuatro costados. Empezando por el personaje, cuyo pelo cuando corre parece un anuncio de champú, la calidad que se ha alcanzado en sus animaciones es hipnotizante. Al cambiar el punto de gravedad, Kat puede correr por paredes, dar enormes saltos y enfrentarse a sus enemigos con mortíferos movimientos que aprovechan su sobrenatural impulso. Todo en una danza que vamos improvisando de la manera más intuitiva, porque los controles son de lo más sencillo y adictivo. Además, a lo largo de la aventura hay giros importantes en la jugabilidad, cambiando la forma de controlar a la protagonista y añadiendo interesantes retos.

«Gravity Rush» es uno de esos juegos que tarda toda una generación en aparecer. Puede que su nombre todavía no suene fuerte, pero muy probablemente nos encontremos frente a una nueva franquicia de PlayStation tan pujante como «God of War» o «Uncharted». Con su enorme carisma y belleza, le sobran razones para convertirse en estandarte de la todavía novel PS Vita.

> «Gravity Rush» se ha tomado muy en serio las posibilidades de control que le ofrece la nueva portátil PS Vita. Toda una sorpresa

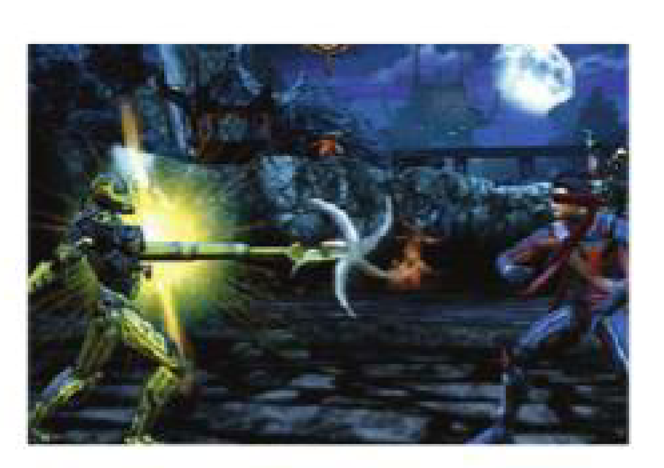


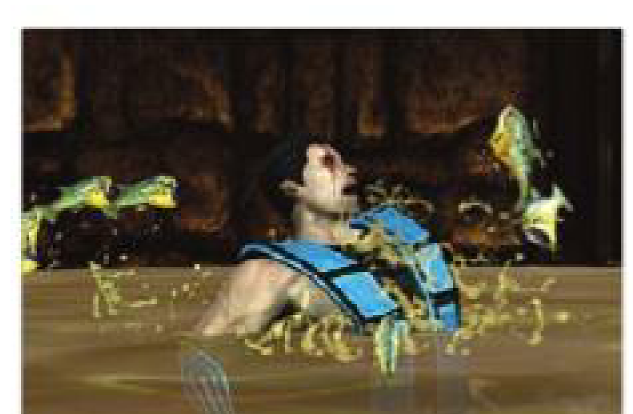
El avanzado sistema de control nos permite utilizar la pantalla táctil para hacer movimientos rápidos, y el panel trasero para desplazarnos por los menús animados.



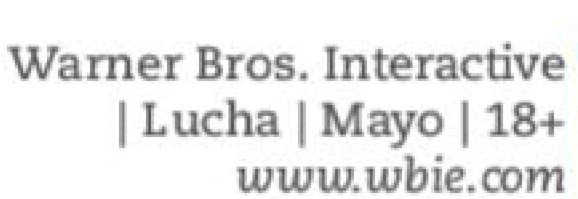
Mortal Kombat

Como perfecto acompañante a la ¡novena! entrega de tan legendaria franquicia en las consolas de sobremesa, la PS Vita también se apunta a la fiesta con un título que, guiñando el ojo a su filón noventero, intenta aprovechar (como era de rigor) las posibilidades táctiles de la consola y ofrece interesantes variantes en el combate por equipos y en la tajada online hasta para cuatro jugadores. Empezamos por el principio: nada menos que 150 nuevas misiones de modo Torre de Desafío con las que podremos disfrutar de combos y golpes letales dirigidos con la yema de nuestros dedos, incluyendo las famosas fatalities, más sangrientas y gores que nunca, y con curiosos movimientos de rayos X insólitos





incluso en las versiones "mayores" de Xbox 360 y PS3. Así, tendremos la oportunidad de ejecutar no solo golpes furibundos, sino acciones como mantener el equilibrio, trazar líneas para activar objetos, cortar el viento con nuestro puño letal... Si a esto le añadimos un modo minijuego (a veces algo infantiloide, lo que no viene mal para desengrasar ante tanta sangría) y trajes clásicos a modo de extras como los de Sub-Zero, Scorpion, Reptilo o Ermac vistos en el guardarropa de «MK 2», o los de Noob, Smoke, Reptile, Scorpion, Rain, Ermac y Sub-Zero vistos en «Ultimate Mortal Kombat 3». Unos excelentes gráficos y un sonido de lo más apropiado a la contienda redondean un juego que, purismos aparte, le da vitamina C a la portátil de Sony.



Warner Bros. Interactive | Lucha | Mayo | 18+
www.wbie.com



Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

UP: Su toque noventero y clásico y sus mañas táctiles, algunas resueltas con ingenio.
DOWN: Ciertos minijuegos algo tontos y una obsesión por los trajes que ni Barbie.

ÚNETE A MÁS DE 10 MILLONES DE AVENTUREROS
EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS.
Kid Icarus Uprising
La odisea de acción más rápida, intensa y profunda
The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D
El juego que dicen que tienes que jugar para ser un jugón
Heroes of Ruin
Una historia para cuatro héroes y un reto nuevo para cada día
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D OFF
Imágenes 2D de juegos con opción 3D
12
www.pegi.info


© 2011 Nintendo. TM, ® and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. Heroes of Ruin™ © 2011 Square Enix Co., Limited. All rights reserved.

Resistance Burning Skies

La cañera franquicia de Sony aterriza en la nueva portátil para servirse de sus prestaciones en un campo de batalla espectacular.

Cual Séptimo de Caballería, otra de las sagas más señeras de la PS3 acude al rescate de la PS Vita, que sigue un poco titubeante en sus primeros meses de vida. En este caso, no de la mano de sus creadores (Insomniac Games), sino de Nihilistic Software, que intenta estar a la altura del alto listón que dejaron sus predecesores. La verdad es que se encontraron con los deberes casi hechos, ya que esta pieza portátil insiste en la temática de los anteriores juegos de la saga: aliens cabreados que intentan exterminar a la raza humana.

Con una historia situada cronológicamente justo antes de «Resistance 2», encarnaremos a un bombero llamado Tom Riley que, curiosamente, es todo un virtuoso con las armas de fuego y que dejará a los bichos chamuscados cual palo de churrero. A lomos de su espléndido diseño, por encima de la media de los juegos de la Vita, tendremos que avanzar a través de las misiones propuestas a lo largo de seis mapas y tres modos de juego diferentes, aunque con el mismo denominador común: shooter puro y duro apuntando al entrecejo y antes de preguntar. Algo que, desde luego, no puede faltar en el catálogo de cualquier consola portátil, ya que las vitaminas que aporta suelen ser muy pingües.

Atentos al sistema de control, que intenta adaptarse a las características de la consola, con doble posibilidad analógica y táctil (incluyendo la parte trasera, para correr a galope tendido) con amplia precisión, y con soluciones bien resultas como los dos iconos en pantalla que muestran el hacha y las granadas que portamos y que podremos activar tocando cada uno de ellos con gran fluidez.

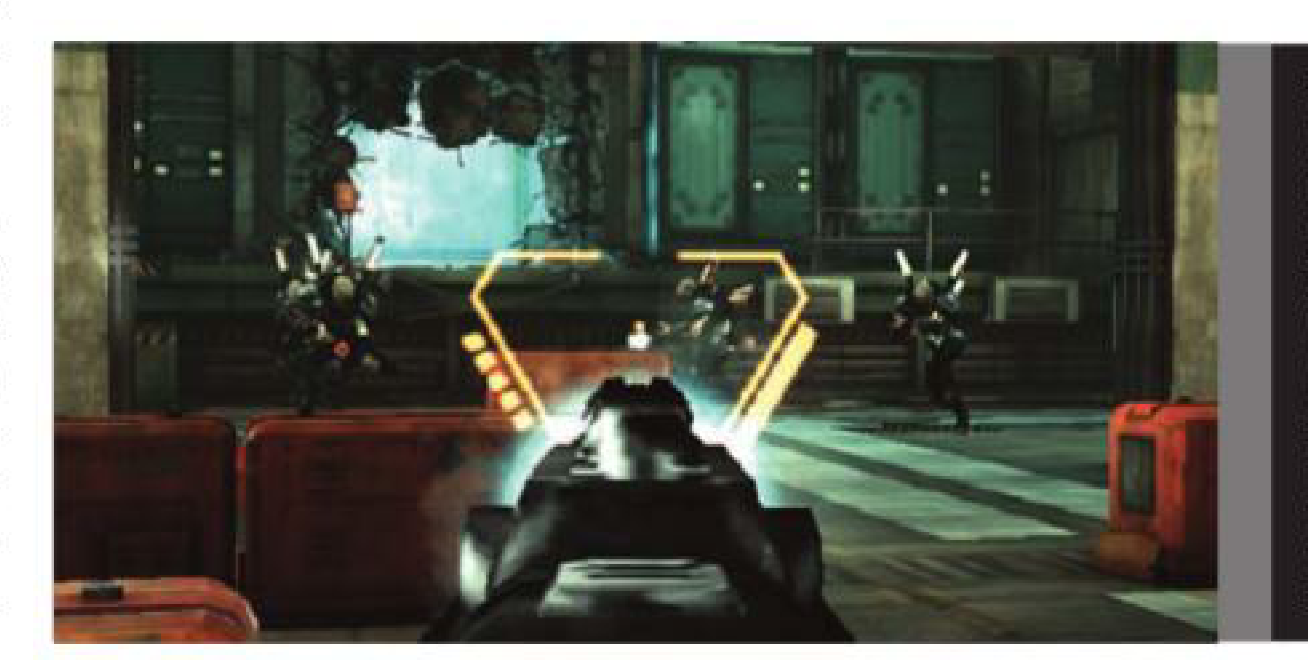


Las temibles Quimeras no aplacan ni minimizan su ira en este espectacular FPS directo a la mandíbula. ¡A por ellas!

Hay que destacar el gran trabajo de simplificación a la hora de trasvasar los mandos a la naturaleza de la PS Vita. Eso, sin menguar la espectacularidad de algunas escenas, como por ejemplo el ataque brutal desde el puente George Washington o algunos teatros de operaciones oscuros y plagados de peligros en cada rincón. Aparte, también habrá armas secundarias, que mezclan características marcianas y terrestres (con tutorial correspondiente para no liarnos) y que aportan otro plus de calidad y sigilo a un título trepidante y adictivo, donde ser heroicos salvadores de la Humanidad nos hará disfrutar como enanos. Uno de los mejores para la potente Vita hoy por hoy.

Todos contra todos

Uno de los grandes atractivos de este «Resistance» para PS Vita son los modos multijugador, que lanzan al ruedo hasta ocho jugadores vía WiFi armados hasta las cejas y con el doble stick analógico a punto de caramelo. Aparte del Deathmatch o el Team Deathmatch, destacamos el Survival, que plantea una lucha sin cuartel entre humanos (seis jugadores) y Quimeras (dos). No os fiéis de tal balanza, ya que tendremos que afinar la puntería (siempre a la cabeza) y buscar todo tipo de escondrijos y pasadizos para ser el superviviente. Como decía el clásico, sólo puede quedar uno.



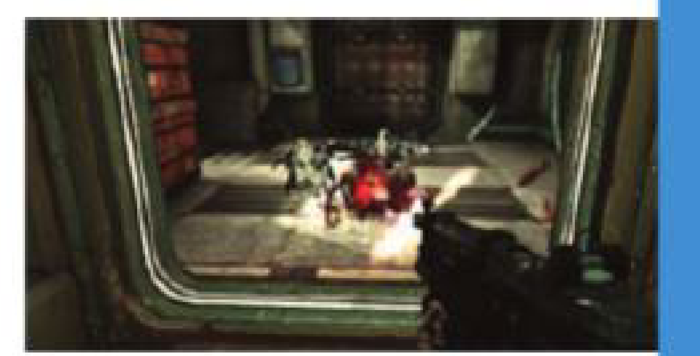
Fiero y contundente. «Resistance» sigue manteniendo sus señas de identidad en su "miniaturización" al territorio portátil. Caras de pocos amigos y cientos de dientes en las criaturas a exterminar hacen que esta nueva entrega sea un auténtico crujir de nudillos y de dientes, con la esencia del mejor shooter a pleno rendimiento.

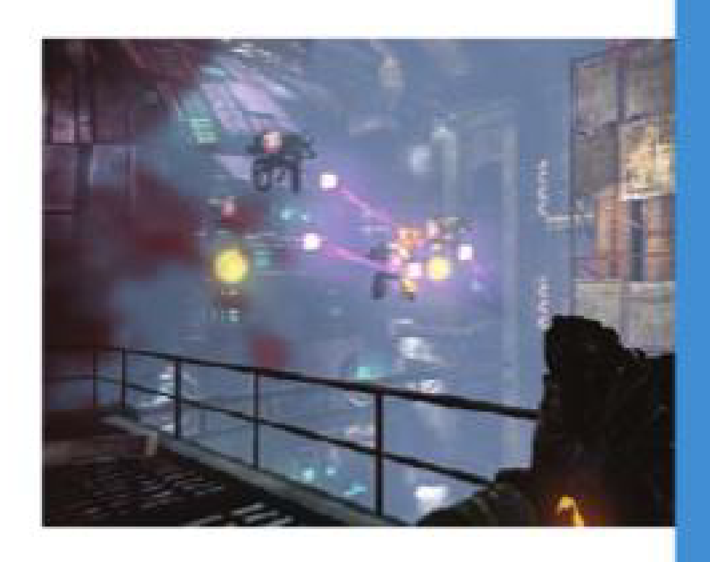


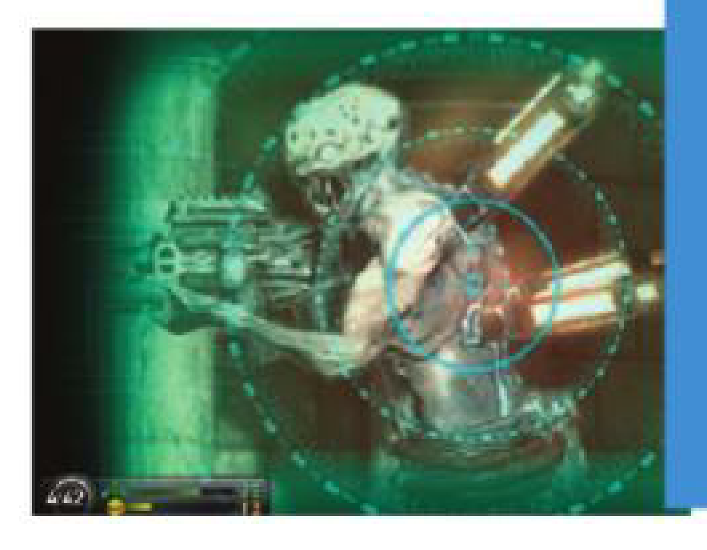
Sony | Shooter | Mayo | 16+
www.myresistance.net



Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●○○○







On fire

Otra de las facetas más destacadas de este juego es su muy currado apartado gráfico, donde destaca poderosamente el look de las Quimeras, más intimidatorias y amenazantes que nunca y con una movilidad e IA de bigotes. Además, los efectos lumínicos son sencillamente de impresión, con todo lujo de detalles, deslumbres, llamaradas y humaredas (incluso quemaduras de diverso grado). Para completar la terna, el sonido también se sitúa varios peldaños por encima de la media de la consola de Sony, dotando a la aventura de una atmósfera y una intensidad de lo más inquietante y vibrante. Así, sí.









Descubre todos los mundos especiales de un plataformas plagado de secretos







Imágenes 2D de juegos con opción 3D

3
www.pegi.info

© 2011 Nintendo. TM, ® and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo.



Descárgatela GRATIS desde Apple Store a partir del 1 de Junio

Aplicación Nativa

Tu revista Megaconsolas gratuita desde Apple Store.

Más a más

Más páginas, más análisis de juegos, más secciones.

Interactividad

Descarga de vídeos.
Enlaces a páginas
y a redes sociales para compartir.
Índice selectivo.



Táctil

Navegación táctil.
Zoom de toque y efecto pinza.
Doble giro, vertical y horizontal.

Biblioteca

Colecciona en tu iPad todos los números de Megaconsolas.

Cuando quieras

Descárgate Megaconsolas cuando quieras y disfrútala con la máxima resolución de imagen.

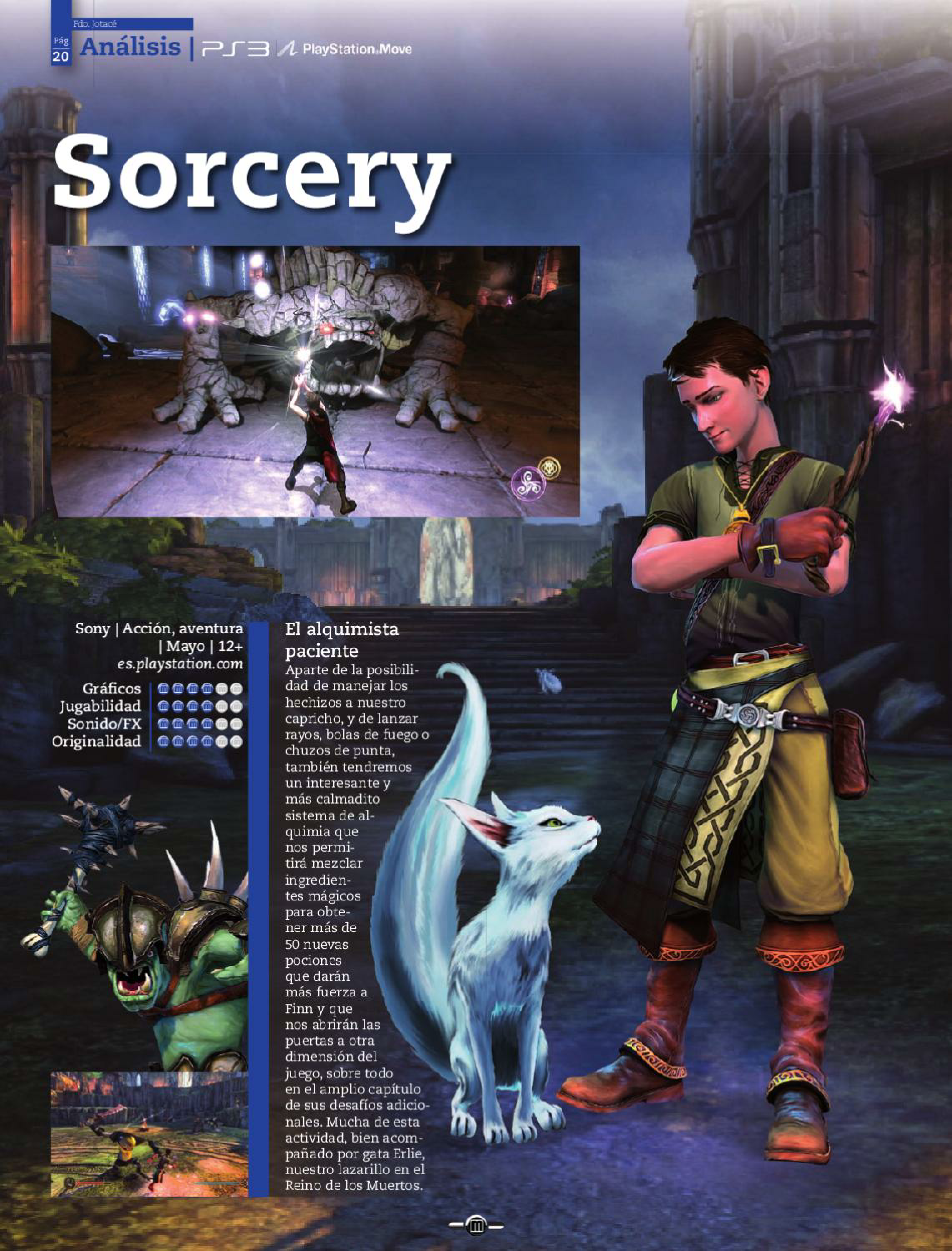
La forma más interactiva e intuitiva de estar al día sobre videojuegos











Sorcery

Sony | Acción, aventura | Mayo | 12+
es.playstation.com

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○

El alquimista paciente

Aparte de la posibilidad de manejar los hechizos a nuestro capricho, y de lanzar rayos, bolas de fuego o chuzos de punta, también tendremos un interesante y más calmadito sistema de alquimia que nos permitirá mezclar ingredientes mágicos para obtener más de 50 nuevas pociones que darán más fuerza a Finn y que nos abrirán las puertas a otra dimensión del juego, sobre todo en el amplio capítulo de sus desafíos adicionales. Mucha de esta actividad, bien acompañado por gata Erlie, nuestro lazarillo en el Reino de los Muertos.

Cóctel de hechizos

Mal andaría un título de estas características sin un baúl de hechizos a la altura de las circunstancias. Y aquí tendremos cerca de un centenar, incluso combinados: por ejemplo, el tornado de fuego, usando viento y muralla de llamas, o bien congelando a nuestros enemigos como remate después de haberles lanzado algún conjuro envenenado. Un buen combinado que hará que las 16 horas de duración del juego se pasen en un suspiro.



Este embrujado título le pega unos cuantos pases mágicos a la PS3 gracias a su varita Move y a un encanto muy especial. Hocus pocus...

Seguramente más de un fan de Harry Potter notará un vacío de corazón, una pena de estómago, unas telarañas tejidas en las tripas... Y es que son muchos años codo con codo con el pitagorín de Hogwarts como para encajar la idea de que nunca volveremos a verle agitar su varita mágica. Pero no pasa nada porque la hechicería, la magia y el abracadabra seguirán teniendo sitio en el cotarro consolero, que es el que nos importa. Sin ir más lejos, con este título made in Sony Computer Entertainment que empezó a materializarse allá por el E3 de 2010 y que, poco a poco, ha ido adquiriendo cuerpo y alma hasta llegar a la PS3, beneficiándose de las características del mando Move, que le viene como anillo al dedo.

Así, el título nos pone en la piel de un joven y prometedor brujo llamado Finn en pleno aprendizaje de trucos y birlibirloques nigromantes para mantener a raya unos cuantos espíritus malignos que la Reina de la Pesadilla ha desencadenado al levantarse un día con el pie izquierdo y desenterrar el hacha de guerra con el mundo. Nuestro reto será resolver misiones y ensamblar pócimas a través del vasto y fabuloso territorio del Reino Faerie, al tiempo que resolvemos puzzles, vencemos a enemigos bastante feroces y rebuscamos entre los oscuros rincones del generoso paisaje (incluido cinco reinos como el de los Muertos, el Bosque de las Hadas o la Encrucijada) algunos objetos y tesoros escondidos en sus fauces.

Con un pie en la mitología irlandesa y otro en la brujería más arraigada de la cultura popular heredada del cine y la literatura (desde Disney a Tolkien), «Sorcery» es un estándar de acción y aventuras con fauna evocadora, dragones y mazmorras, enemigos endiablados (ojo a los feroces Banshees), sus rebanadas de humor (véase el curioso y parlanchín Erline, que nos echará una mano en más de una ocasión), sus efectos especiales y texturas bastante trabajadas (por ejemplo, los FX lumínicos que le dan brillantez a los hechizos), su banda sonora que acompaña y arropa perfectamente el devenir de la aventura y sus hordas de malvadas criaturas que intentan acabar con nuestro toque mágico. Todo ello, dentro de una atmósfera fantástica que nos evocará el recuerdo de títulos como «Dragon's lair» o hasta «Cauldron» y con un control de juego que resulta ser de lo mejorcito del catálogo Move. En definitiva, un título, si no mágico al 100 por cien, sí bastante encantado y encantador para embrujar el interior de la PS3 en éste su quizás último trecho de vida a la espera de su sucesor. A mago muerto, mago puesto, ya se sabe.

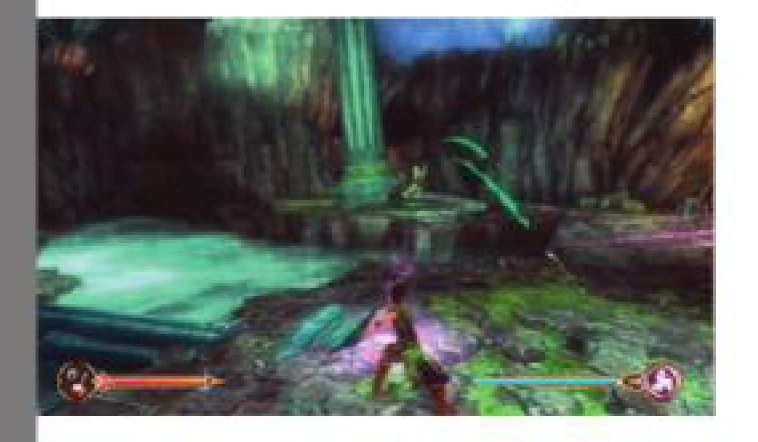
> Esta aventura gráfica pone a prueba las capacidades del mando Move para extraer de la PS3 un rendimiento mágico



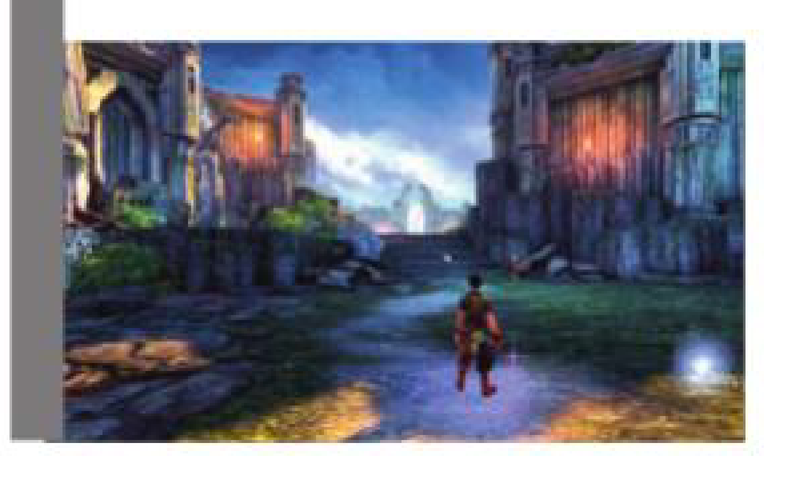
Nada menos que 15 tipos de enemigos, 5 jefes finales, 5 mundos que explorar y multitud de hechizos que dominar es la propuesta de esta estupenda aventura gráfica. Nos sentiremos poderosos en la piel del joven Finn, no sólo por sus dones de brujo, sino porque poseeremos la magnífica voz de quien lo dobla: el mago Jorge Luengo.

Guía de juego

Lo primero que debemos saber es que en el juego nos encontraremos con varios niveles de dificultad, tanto para principiantes como para jugadores expertos que quieran enfrentarse a un reto que



mida sus capacidades, varita mágica en mano; a la sazón el mando PS Move donde concentraremos nuestro poder y la forma de disfrutar. No obstante, el mayor atractivo de «Sorcery» radica en las posibilidades del susodicho, que se activa y maneja de forma muy fluida, como demuestra la manera de activar los hechizos, moviendo el periférico-varita en el sentido de las agujas del reloj para activar "fuego", o al contrario para activar "hielo", pudiendo combinarlos, como ya vimos. Y el control es total, incluso a la hora de tareas triviales como abrir un cofre (un sencillo movimiento circular), echamos al coleto una poción (mezclándola hasta que la bolita del sensor tenga el color adecuado), atraer objetos hacia nosotros, transformarnos incluso en animales... Todo ello, con un excelente reconocimiento de la fuerza y la intensidad con que la agitemos o movamos. Un buen trabajo para un mando que, aparte de micrófono, también sirve para emular a Merlín. O casi.



Ratchet & Clank Trilogy

La serie más popular de Insomniac resucita las primeras entregas para conmemorar su décimo aniversario en PlayStation 3, y con jugosas novedades.

Parece mentira que fuera ya hace 10 años cuando oímos hablar por primera vez de la raza de los Lombax. Desde entonces, la imagen de Ratchet y Clank ha ido siempre acompañada a la de PlayStation, y los juegos de plataformas nunca volvieron a ser iguales. El sentido del humor, la completa interacción con los escenarios y la colaboración entre el peludo protagonista y su amigo robot se convirtieron en los distintivos de la serie, convertida de la noche a la mañana en un superventas con fundamento.

La trilogía pretende introducir a nuevos usuarios en el colorido universo de ciencia ficción que se inició una década atrás en PS2 y que tuvo dos continuaciones directas en la misma consola: «Totalmente A Tope» (2003) y «Pon Tu Arsenal A Tope» (2004). La novedad en esta edición radica en que se han incluido opciones a la altura de los tiempos que corremos: resolución nativa a 1080 progresivo en 2D, o a 720 puntos en 3D. También hay un modo multijugador online de la tercera entrega, disponible para PlayStation Network, así como otras adiciones menores, tipo trofeos y ajustes sin importancia.

> Para aquellos que busquen conocer los orígenes de la serie, o los nostálgicos que quieran recuperar las decenas de horas de juego que pasaron con el peludo héroe

La adaptación ha corrido a cargo de Idol Minds bajo la supervisión de los creadores, pero la verdad es que más allá del inflado de texturas y los efectos de suavizado, los cambios son inapreciables. Bueno, es cierto que ahora todo funciona a 60 cuadros por segundo, con lo que se gana un exquisito movimiento en los cambios de cámara rápidos, y a pesar de que el motor gráfico sigue siendo antiguo, la acción y la diversión plataformera están asegurados.



Sony | Acción, plataformas | Junio | 7+
http://es.playstation.com

Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	1/6



Colecciones HD

Los europeos seremos los primeros en probar la trilogía de Ratchet&Clank en PS3. El motivo oficial de la reedición es la celebración del décimo



cumpleaños, pero en términos económicos estas adaptaciones son muy rentables por el escaso coste de producción. La mayoría de modelos de PS3 que están en poder de los usuarios no son retrocompatibles con juegos antiguos, por lo que en el último año han surgido recopilaciones que unen en un lanzamiento títulos emblemáticos con alguna mejora gráfica importante.



«Metal Gear Solid», «Shadow of the Colossus», «Ico», «God of War», «Silent Hill» y ahora «Ratchet & Clank» forman parte de la colección de clásicos en HD que ningún jugón de élite debe perderse.

UNA BALA PUEDE
CAMBIAR LA HISTORIA...

SNIPER ELITE V2

Llévate una misión
extra única gratis
con tu reserva
¡asesinar al Führer
del Tercer Reich!
¡Matar a Hitler! *

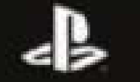
*DLC disponible también para su compra vía online al
mes (fecha por determinar) del lanzamiento del juego.

4 MAYO 2012













Copyright 2012 Rebellion. Editado con licencia por 505 Games. El nombre y logo de Rebellion, el Águila y el nombre de Sniper Elite y sus logos son marcas comerciales de Rebellion y pueden ser marcas comerciales registradas en determinados países. Todos los derechos reservados. "PS", "Playstation" y "PS3" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, XBOX LIVE y los logos de Xbox son marcas comerciales de Microsoft group of companies y son usados bajo licencia de Microsoft. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Mario Tennis Open

Nintendo | Deporte | Enero | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Una monedita por favor

Los minijuegos son cuatro, a cuál más divertido, pero es Super Mario Tennis el que se lleva la palma. Jugamos contra una pared en la que vemos una recreación del primer plataformas de la saga. Tenemos que ir peloteando con la pared y jugando con los elementos que aparecen en ella. El objetivo es llegar a la banderita, pero el tiempo pasa y la pantalla va lenta, así que habrá que ir recogiendo monedas ya que cada una nos da un segundo. Además podemos canjear moneditas por prendas que dotan a tus golpes con efecto o aumentan nuestra potencia de juego.

Formas de controlar tus golpes

Los minijuegos, además de ser divertidos y altamente adictivos, sirven para mejorar tus golpes, practicar tus boleas, el revés, el smatch, etc. Podemos ejecutar estos golpes a través de la pantalla táctil y también a través de los botones en cruz. Aparte, con el botón deslizante moverás de forma intuitiva a tu personaje sobre la pista. Precisamente sobre ésta, pueden aparecer círculos de colores a modo de áreas afortunadas, y si juegas el golpe correspondiente se convierte en un golpe afortunado, más potente de lo normal.



Divertido, adictivo, con geniales minijuegos y un modo online que no dará tregua a tu muñeca. Regresa el tenis de Mario y ¡en 3D!

El nuevo juego para la Nintendo 3DS (el primer «Mario Tennis» en 3D y el primer juego online de la saga) ofrece horas y horas de entretenimiento arcade alejándose de los elementos RPG. Al César lo que es del César. En los años 90 ya triunfaban los juegos de tenis para la Game Boy, pero Mario revolucionó el sistema cuando nacieron las versiones para Nintendo 64 y Virtual Boy. Introducía nuevos elementos propios de su mundo en un juego que antes era lo más realista que la época permitía. Poco a poco se fue alejando de aquel realismo para convertirse en un arcade genial. Y el nuevo «Mario Open Tennis» confirma esta teoría.

Arrancamos escogiendo a nuestro personaje de entre los 16 que ofrece el mundo Nintendo (entre ellos están Mario, Luigi, Peach, Daisy, Bowser, Donkey Kong, Wario, Yoshi...) y además tienes la opción de elegir a un Mii. Tendrás que tener en cuenta que cada personaje tiene unas habilidades determinadas y serán mejores para unos u otros partidos o torneos, pero eso lo irás descubriendo poco a poco. Las habilidades medidas son: Técnica, Velocidad, Picardía, Potencia, Defensa y General. Pero tu Mii vendrá a 0 y podrás ir personalizándolo y viéndole evolucionar a medida que superas retos y consigues logros y vas desbloqueando sus habilidades. Una vez que tienes tu personaje, ¡a jugar! Aunque antes debes comenzar por dominar los seis golpes básicos (sencillo, liftado, plano, cortado, globo y dejada) y familiarizarte con ellos a través de la pantalla táctil para enviar una bola rápida, o si prefieres utilizar los botones para arremeter contra tu rival.

> A la diversión habitual inherente al clásico, se le suma la espectacularidad de jugar en tres dimensiones. El acabose

El primer reto del modo Torneos es un partido de prueba (la Copa Champiñón), rápido y sencillo que superarás sin mayores problemas. Sirve casi más para enseñarte la dinámica del juego, para que conozcas lo exigente que es el juez de silla y para que practiques algunos golpes, pero no te relajes que la camiseta hay que sudarla. Si ganas el partido serás invitado a otro torneo y así sucesivamente hasta que superas los cuatro que tiene el juego, pero cada uno de ellos será más duro y más largo que el anterior.

Con mucha diversión por delante, ganas por convertirte es un as de la raqueta no te van a faltar.



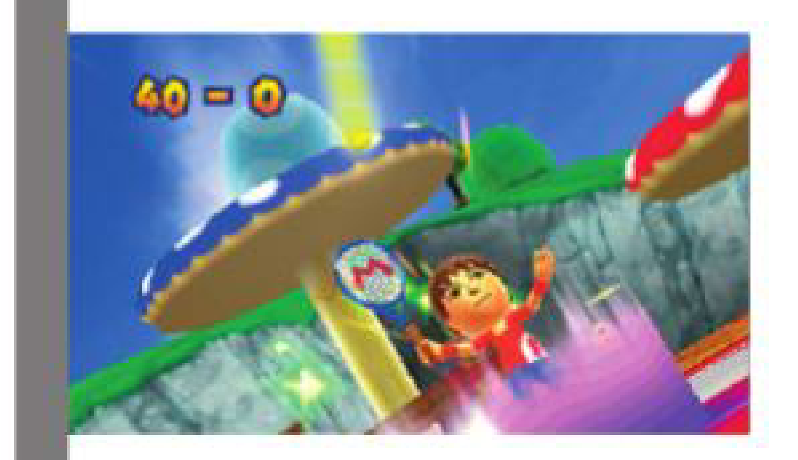
«MarioTennis Open» cuenta con un modo multijugador de hasta 4 jugadores (offline y online). En el caso offline se requiere conexión Wifi y funciona incluso con una sola tarjeta y mediante descarga Nintendo 3DS. El modo Cooperativo descarga permite que un usuario sin el juego se pueda unir al equipo de quien sí lo tiene El rival será la propia CPU.

Guía de juego

Escogemos nuestro personaje o vestimos a nuestro Mii (cada prenda que le ponemos pertenece a uno de los personajes de Mario, con lo que le daremos las habilidades que tenga ese personaje) y



arranca la competición. En este juego no hay un modo historia, quizás el más intuitivo es el modo Torneo (con sus clásicos Copa Champiñón, Flor, Plátano y Estrella), pero existen algunos otros muy interesantes, cuidados y de gran calidad. Además existe la opción de jugar partidos de dobles, que añaden cierta dificultad al juego. Por lo tanto además del modo Torneo está el modo exhibición en el que se pueden jugar partidos rápidos cambiando las canchas, el número de sets etcétera. El tercer modo es el modo Multijugador, un máximo de cuatro personas ya sea online u offline. Y por último lo más interesante y divertido: los minijuegos. Simplemente geniales, originales, divertidos, exigentes... Ah, y tengamos siempre en cuenta la superficie de la pista, ya que influye en la velocidad y el rebote de la pelota.



Heroes of Ruin

Vuelve una clásica pieza de acción rolera y mazmorrera con bastante agresividad y un espíritu arcade que garantiza buenos ratos de diversión cañera.

Square Enix | Rol, Acción | Junio | 12+
www.nintendo.es

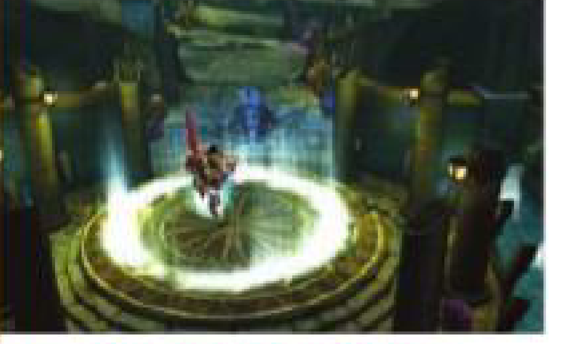
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





A gusto del consumidor

Una de las claves del juego consiste en su notable sensación de interactividad y conexión con el jugador gracias al feliz uso de las



características de la 3DS. Así, con la función Spot Pass recibiremos a diario desafíos y contenidos exclusivos, mientras que con la StreetPass podremos intercambiar objetos con otros jugadores, aparte de desbloquear cantidad de gadgets extras. A esto hay que añadir la jugabilidad en solitario o formando grupo en modo local o en línea en cualquier momento de la aventura con hasta tres amigos, con ataques sincronizados con el micrófono de la consola.

El punto de partida no engaña a nadie, directamente el argumento se centra en los cánones del género: estamos en la fantástica ciudad de Nexus, agitada por décadas de guerras que han dejado agotado a su fundador, el señor Atraxis, que encima ha caído enfermo por culpa de un maleficio. Con este panorama, los mercenarios y comerciantes de armas intentarán sacar tajada y dominar el cotarro en una aventura que nos llevará por las tierras salvajes de un escenario repleto de criaturas peligrosas, tipos armados hasta los dientes y demás atracciones. No esperan fuertes emociones. Lo primero con que nos encontraremos en el juego será con la posibilidad de elegir entre uno de los cuatro personajes (bastante personalizables, según sus habilidades, estilo y capacidad): un criminal pistolero, un vindicador con hambre de justicia, una alquimista con múltiples hechizos en la manga y una bestia salvaje con cuchillas en los puños. Un cuarteto que ya de por sí son toda una declaración de intenciones. Otra de las características esenciales del juego será el mundo en que nos moveremos, un lugar dinámico con paisajes cambiantes, nuevas rutas y personajes (casi siempre enemigos) que surgen por sorpresa. Lo dicho, un épico recorrido en el que nos toparemos con más de 80.000 armas, armaduras y objetos por descubrir a lo largo de unos territorios bellamente pintados con merced a los gráficos en 3D estereoscópico de la consola, lo que también otorga un plus de espectacularidad a los combates.

Square Enix regresa con fuerzas renovadas con uno de esos juegos roleros marca de la casa para satisfacer a los fans del género

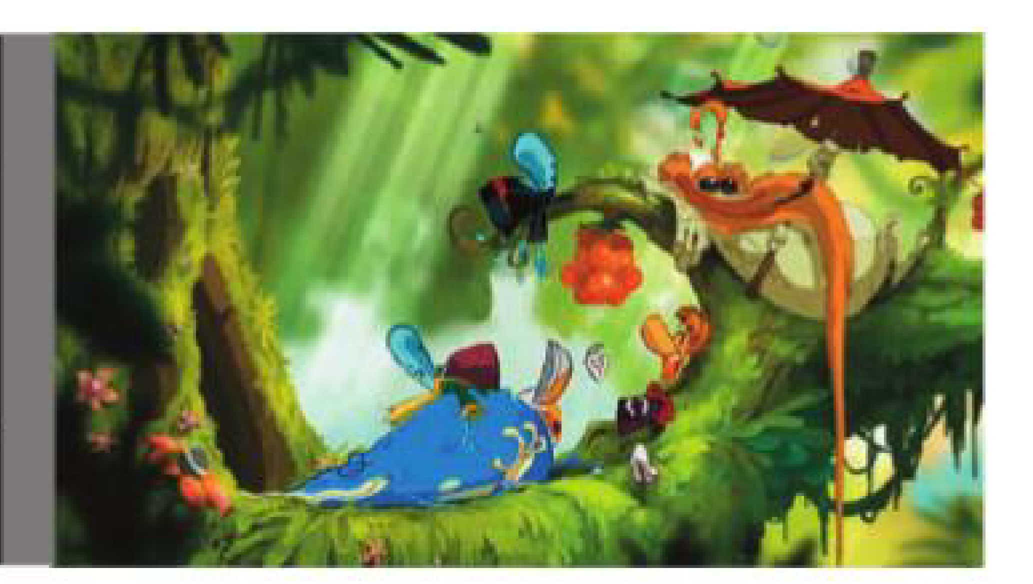


Los escenarios son auténticamente de lujo, será una gozada desplegar en nuestro recorrido las muchísimas armas que disponemos para combates apoteósicos.

Rayman Origins

Colores vivos, ritmo trepidante y una gran aventura por delante. Grande entre los grandes de las plataformas, vuelve Rayman con fuerza tridimensional.

Se trata de un juego muy esperado, sobre todo para los fans del entrañable Rayman, con muchos y buenos argumentos para contentar a propios y extraños. Las plataformas nunca pasan de moda y mucho menos cuando cuentan con aventura podrán adquirir mayores habilidades para darles cera a jefes tan extraños y terroríficos como hilarantes. El ritmo es trepidante, con una gran variedad de plataformas y en un entorno altamente jugable, absolutamente todos los elementos que conforman el


Exploración y combates se suceden con mucho ritmo. A ello se pueden sumar hasta cuatro jugadores, con la ventaja de que pueden salirse de ella en cualquier momento.

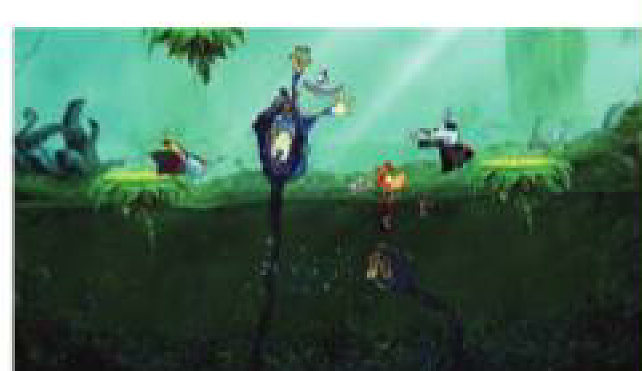
el dinamismo, el color y la enorme jugabilidad que ofrecen las de este título. El aspecto visual es excepcional y la crítica no deja de elogiar el trabajo del diseñador Michel Ancel, que realiza un trabajo muy personal y lo imprime al juego.
Arrancamos en el mísitico Claro de los Sueños. Rayman y su amigo Globox, están, como de costumbre, durmiendo una plácida siesta, pero resulta que su idílico lugar de residencia ha sido invadido por unos malvados "bichos" con los que esta perezosa pareja tendrán que acabar. Menos mal que durante su

Elaborados gráficos y animaciones dan la bienvenida a una nueva aventura de Rayman presto a desafiar la ley de la gravedad

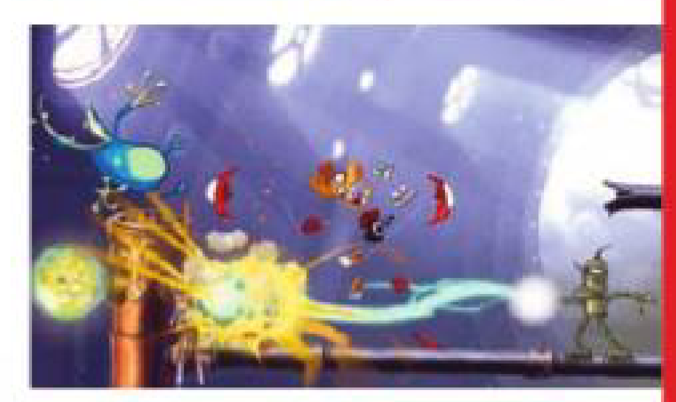
mundo de Rayman dan variedad de posibilidades, sólo hay que averiguar cómo sacarle el mayor partido. No obstante hay mucho por explorar y por descubrir.
Adictivo, divertido y sorprendente este Rayman en 3D recupera lo mejor de sus raíces con contagiosa alegría y dinamismo.

Ubisoft | Plataformas | Mayo | 7+
www.ubi.com/es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6









Alegría desbordante

Si algo tiene «Rayman Originis» es que derrocha alegría. No es sólo el diseño de los escenarios en los



que se mueve, es también el ritmo, los malvados bichejos que invaden el Claro de los Sueños y la música. Adictivo como pocos, los jugadores tienen ante sí un reto de 60 niveles de mayor y menor dificultad que podrán ser más o menos salvables para los novatos y que ofrece más de 8 horas de juego a los expertos. Por cierto, que puedes compartir datos del juego con otros usuarios a través de StreetPass.



Rhythm Thief y el Misterio del Emperador

El éxito del «Profesor Layton» en NDS ha impulsado a Sega a crear un homenaje en forma de colección de puzzles, minijuegos y aventura, pero con más ritmo.

Raphael es un adolescente con doble vida. Por un lado, es un bohemio ciudadano parisino con una sensibilidad especial para el arte, y por otro, un ladrón de guante blanco obstinado en ridiculizar a la policía y recuperar una colección que admiraba su padre. Éste desapareció hace años, y unos acontecimientos relacionados con el robo de los restos de Napoleón le ponen en la investigación por saber qué pasó de él.

Este es el argumento de «Rhythm Thief», un título que se inspira en las aventuras del «Profesor Layton», pero con un estilo peculiar. Especialmente brillantes son los números musicales, herederos directos de los «Space Channel 5» o «Project Rub» en esta misma consola. El "rhythm" del título se ve en aquellas pruebas donde tenemos que seguir el compás de un ritmo, ya sea bailando o cocinando un filete con brócoli. También hay pruebas más alocadas, como pasar desapercibido dentro de un museo esquivando a los guardias mientras suena la música y poniendo posturitas imitando a las estatuas que nos ocultan.

El estilo general desprende un buen rollo de esos que te hacen sonreír casi sin proponérselo. Desde el protagonista al malo, con los personajes secundarios incluidos, el diseño está muy cuidado. Da igual que sean escenas cinemáticas o entornos tridimensionales: los colores y la música son muy atractivos, consiguiendo engancharte desde el inicio. Lástima que no sea muy largo, pero algo nos dice que no será la última vez que veamos a Phantom R paseando por la 3DS...

> ¡Oh no, no, no Mon Dieu! ¡Han robado el sarcófago de Napoleón! Así comienza esta estupenda aventura de acción, música y baile



En la historia te toparás con situaciones que obligan a seguir el compás y el ritmo de la música. Ésta plantea desafíos donde debes usar botones y el lápiz táctil.

Sega | Acción, música | Abril | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



Reminiscencias acertadas

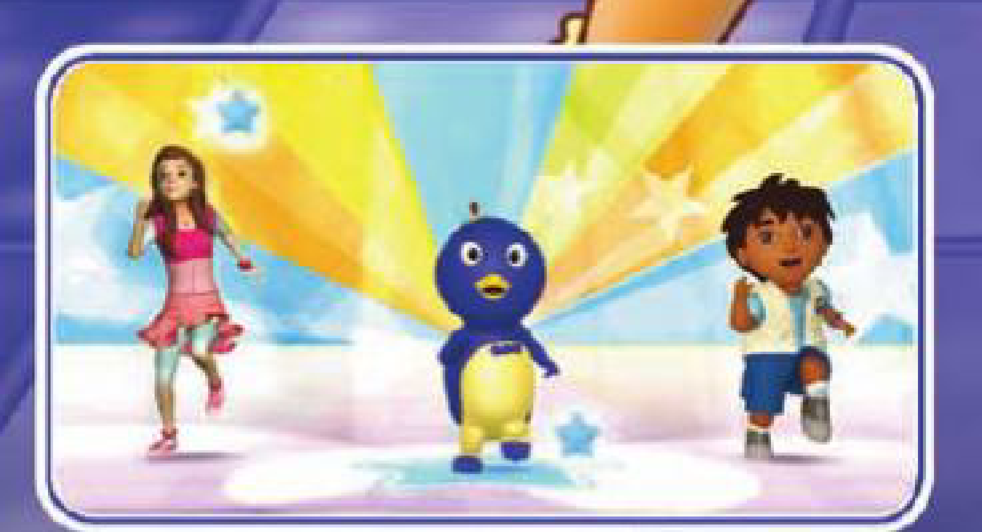
No cabe duda que «Rhythm Thief y el Misterio del Emperador» ha bebido en buenas fuentes. No sólo la saga de «El profesor Layton» le ha servido de inspiración en su temática de misterio e investigación, otras influencias quedan significadas. La escapada por los tejados nos retrotrae a películas como "Atrapa a un ladrón» de Alfred Hitchcock. Raphael/Pantom R., clásico personaje de doble vida a lo Pimpinela Escarlata o el Zorro, tiene el aire y se mueve en la pista con el estilo de Michael Jackson. Y su fiel compañero canino, Fondue, nos recuerda a Milú, el perro del reportero Tintín, creado por Hergé.







Wii
nickelodeon
dance
Baila, canta y haz ejercicio con 30 canciones
PAL

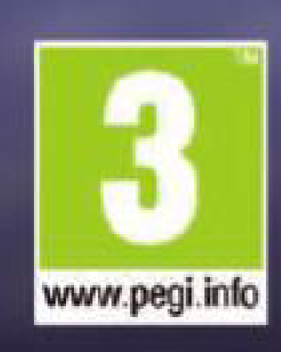


¡Baila, canta y haz ejercicio con tus canciones favoritas de **Dora**, **Diego**, **los Backyardigans** y **The Fresh Beat Band**!



Incluye **30** canciones interpretadas por tus amigos de **Nickelodeon**

¡Ya a la venta para tu Nintendo Wii por solo 29,99 €*!



KINECT para  XBOX 360



Wii



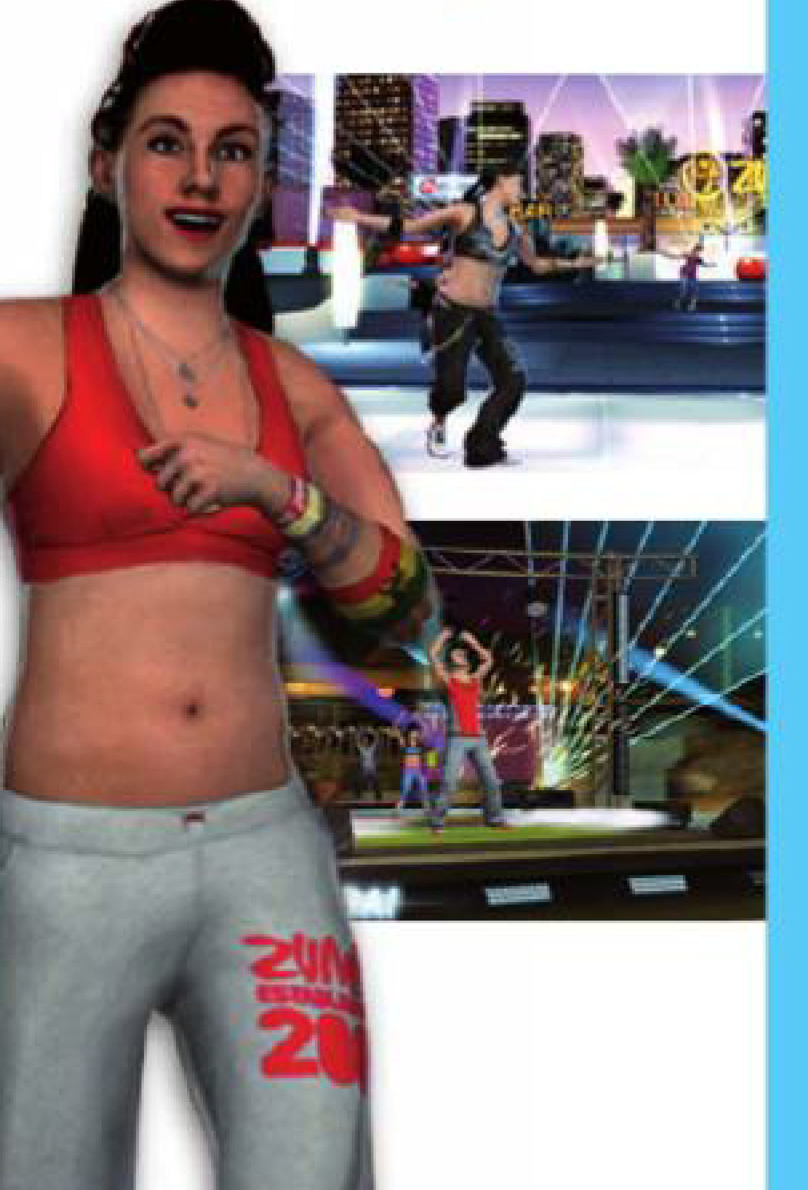
* PVP Recomendado. Disponible también para Xbox360 Kinect por 40.50 € PVPr.

Zumba Fitness 2

La primera entrega de esta serie superó los 6 millones de ventas. Su secuela no se ha hecho esperar. A bailar toca… que llega el verano y hay que lucir cuerpazo.

505 Games | Baile, deporte | Marzo | 12+
www.zumbafitnessgame.com







Crea tus rutinas

Aquellos que tengan más problema en mover el esqueleto con gracia, que no se preocupen, el juego incluye unos prácticos y sencillos tutoriales que te mostrarán los ejercicios y los movimientos básicos de cada estilo de baile. La receta para el éxito es sencilla: un poquito de oido musical, concentración y coordinación y... superarás la prueba. Otra cosa es arrasar, para eso se neceitan más ingredientes. Cuando ya te muevas como un auténtico profesional podrás crear tus propias listas de reproducción con tus temas y tus rutinas favoritos. Además tendrás trucos de los expertos, incluidos los de Beto, el inventor de la disciplina.

Y es que sudar se suda, el quemador de calorías que incluye este nuevo juego no miente, y el que diga lo contrario es que no lo ha probado. Es como tener un entrenador en casa, incluso mejor, que con éste si que puedes negociar.

En este segundo título los desarrolladores han querido ofrecer aún más a sus seguidores, aumentando mucho la duración del juego ya que incluye un total de 32 nuevas rutinas de ejercicios. ¡Como para hacerlas en una tarde está la cosa, vamos!

Las canciones abarcan un total de 24 estilos de baile y tocan los palos más variados: merengue, todo tipo de ritmos latinos, pop, estilo Bollywood, etc. Marcha y más marcha con temas como "El merengazo", "Aires Habaneros" o "Dance, dance, dance" entre otros. Y es que la combinación de ejercicio y baile es adictiva y sobre todo si tienes un nuevo modo Party con el que puedes montar una fiestaza y bailar con otros tres amigos. Caderas, abdominaes, brazos, piernas, glúteos... no quedará un solo músculo de tu cuerpo por ejercitar para ponerlo fibroso.

La mecánica del juego es tan sencilla como seguir los pasos que te indican las figuras de la pantalla. La

> El Zumba Fitness Belt, un cinturón al que puedes enganchar el mando de tu Wii, leerá los movimientos, dejando tus manos libres

diferencia con otros juegos similares es que Zumba ha sido reconocido por expertos como una combinación muy eficaz de ejercicio y baile ideal para quemar calorías y fortalecer. De hecho, millones de seguidores en el mundo siguen esta disciplina.

Ya sabes, la operación bikini se inicia este año en el salón de tu casa.



Hasta 24 estilos de baile y de los géneros más variados, para demostrar quién es el más completo en la pista de baile. Y de propina: 32 rutinas de ejercicios. Casi nada.

CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti



De la calle a las estrellas

facebook por Penea

Penea nos ha dado su opinión, pero la próxima vez queremos que seas tú quien firme la tuya.

Jugué a la cuarta entrega de «FIFA Street» y no lo he podido flipar más. La jugabilidad es extraordinaria y está claro que la apuesta por acercarse al simulador de fútbol hermano (mayor) es todo un acierto. Y no digo que lo anterior no me gustara, digo que lo de ahora me gusta más. Más realista, huye de la estética "cartoon" de anteriores entregas y traslada el fútbol al lugar donde le corresponde, a la Calle, pero con mayúsculas. Es allí donde han dado sus primeros pelotazos los grandes mitos del deporte rey. Es allí donde la mayoría de los aficionados hemos disfrutado más practicándolo, con los amigos. Horas y horas de fútbol que nunca terminaban y dos piedras hacían de postes de la la portería. Es ahí, en la calle, donde Messi, como Maradona, empezó a dejar boquiabiertos con sus regates imposibles y esa punta de velocidad fuera del alcance humano, algo lejos de este mundo, propio sólo de un extraterrestre. Aunque hoy brilla como un estrella.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

El vídeo del mes



El trailer de «Max Payne 3» pone de manifiesto lo que es la apoteósis de un shooter inigualable: derroche de adrenalina por doquier.



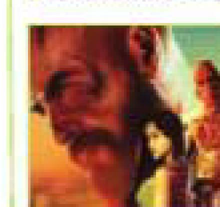
CONCURSO EN TWITTER
Gana con Max Payne

El trailer de **Max Payne** levanta ampollas. Si es que algo le falta **¿Qué hubierais sugerido además?**

Visita **Club Megaconoslas** en **Twitter** y participa con tus comentarios del 18 al 31 de Mayo y podrás ganar un estupendo regalo si tu comentario resulta ser el más votado.

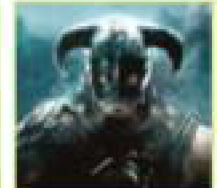
Lo más comentado en la red

María Membiela sobre Max Payne III - Twiter



" Jugué al primero hace muchos años, con el tiempo se te olvida lo buen juego que era. Pero ahora con una tercera parte habrá que retomar la relación con Max. Hay muchas ganas de probarlo".

Irene Rincón sobre The Elder Scrolls - Facebook



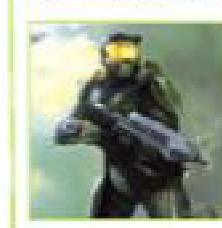
"Válgame… aunque no sé yo, parte del encanto de «Skyrim» es que puedes ir haciendo las cosas a tu rollo, jejeje. Es una saga que merece la pena haberla seguido desde el primer juego. Y el último es de órdago"

Emilio Casado de Galdo sobre NBA Baller Beats - Tuenti



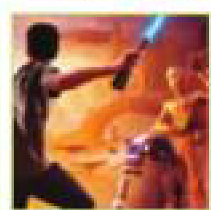
El juego de basket para Kinect que usa una pelota de verdad ha causado reacciones de todo tipo… "Curioso… ¡pero si mi madre ya me regañaba de pequeño por jugar con el balón dentro de casa..!"

Jose María Moral sobre el Jefe Maestro - Facebook



No cabe duda que hay protagonistas de títulos con mucho tión, como el de la franquicia Halo. "Soy un viciado, no puedo hacer nada por evitarlo. Me encanta el Jefe Maestro, que llegue ya noviembreeeee!"

Sara García sobre la portada de Megaconsolas - Facebook



La anterior portada de Megaconsolas gustó mucho "¡Qué chula esa portada de Star Wars para Kinect, está genial!". Esperemos que guste tanto o más la de este número 100 con nuevo diseño incluido.

Te estamos esperando en tu Club Megaconsolas

Este mes te presentamos este espacio, vuestra sección, la de todos aquellos que con asiduidad u ocasionalmente os pasáis por vuestro Club Megaconsolas, presente en las redes sociales más conocidas y seguidas. Queremos recoger en esta página vuestra opinión, vuestras inquietudes, vuestras sugerencias y en definitiva todo lo que queráis expresar en el Club Megaconsolas. El medio es Internet, pero aquí también tendréis eco. El papel lo aguanta todo. Participad en los concursos, mandarnos vuestras creaciones y escritos, aquí pueden aparecer, desde aquí también podéis participar. Pero siempre, siempre, visitad Club Megaconsolas. Allí os estaremos esperando con los brazos abiertos.

Rincón del Jugador

Trucos

Kid Icarus Uprising

Por si te vienen bien un par de truquillos para disfrutar y jugar más con este juegazo.

CONTENIDO DE ZELDA.
En el nivel Wish Seed, resuelve un puzzle, no es muy complicado pero hay que estar concentrados. Una vez resuelto sonará una melodía muy similar a la de los juegos de «The Legend of Zelda».

JEFES FINALES
Si quieres desbloquear el Modo Jefes finales tendrás que acabar con el Jefe final del capítulo 25. Después de los créditos del juego aparecerán los grandes monstruos del juego, elimínalos a todos.

DESBLOQUEAR ARMAS ESPECIALES
Hay un montón de armas especiales, consíguelas.
Babel Club: Derrota a 25 jefes finales
Electroshock Arm: Abre 50 cajas de tesoros
Crusader Blade: Ponte en pie 50 veces

FIFA Street

Amantes del fútbol, tomad nota y exprimir al máximo el nuevo «FIFA Street»

CONSEGUIR 100.000 PUNTOS DE HABILIDAD
Cuando estés en la pantalla inicial, mantén apretados L1 y triángulo y después introduce esta combinación: arriba, arriba, abajo, cuadrado, círculo, cuadrado, círculo.

DESBLOQUEAR TODOS LOS LUGARES
Lo mismo que el anterior, pero en este caso la combinación es: izquierda, arriba, arriba, derecha, abajo, abajo, derecha, abajo.

Kinect Star Wars

La fuerza, la fuerza. Kinect Star Wars tiene un montón de trucos que te harán más fácil ir avanzando en esta mágica aventura. Toma nota, aquí van un par de ellos.

MODO DUELOS DEL DESTINO
Para jugar en este modo tendrás que completar el tutorial Modo Destino solo o con un amigo

CONSEGUIR A SEBULBA
Si quieres que Sebulba sea un personaje jugable tendrás que completar la campaña Destino.



Las chicas son guerreras

Lollipop Chainsaw

Ya queda poquito, el 16 de junio sale a la venta (para Xbox 360 y PS3) el esperado «Lollipop Chainsaw», un juego de aventura y acción, en la que una joven se enfrenta en un mundo apocalíptico a una invasión de zombies. La joven tiene tela... se llama Juliet Starling, acaba de cumplir 18 añitos y decide acabar con los infectados utilizando una práctica motosierra. Su objetivo es salvar la vida, encontrar y salvar a su novio Nick, no perder de vista su motosierra y lucir sexy. Los modelos de Juliet no dejan nada a la imaginación y son uno de los reclamos del juego. Gratuitamente te puedes descargar un montón de "modelitos" que demuestran que las chicas siempre tienen que ponerse...Un traje de mamá, el traje de papá, el sexy american casual, el de cheerleader, el uniforme Purple Pride, El traje de noche, el de conejo...





Me Pregunto...

1. ¿Por qué a «Bioshock Infinite» le han dado la patada hasta el 26 de febrero de 2013?
Según Irrational Games, para que quede fetén. Según el resto, para que «GTV» tarde aún más.

2. ¿Por qué «Los Vengadores» tendrán su juego allá por otoño y para Kinect y Wii-U?
Porque ya está funcionando razonablemente bien en móvil y porque Ubisoft es Ubisoft...

3. ¿Por qué nos gusta tanto larzar rumores («GTV», PS4, Xbox 720...) que ni rozan la realidad?
Por si suena la flauta y aciertan, y porque, en fin, todos somos muy cotillas.

4. Y, sobre todo, ¿por qué «Kinect Star Wars» incluye ese bochornoso modo karaoke?
Porque Lucas y Gates pueden hacer lo que les venga en gana, aunque a los fans les dé un soponcio.

Vuestros juegos favoritos del mes

1 FIFA Street / Multiplataforma

El fútbol como lo hemos jugado todos: en la calle. Máximo realismo y espectáculo con los mejores jugadores del mundo. ¡Calzate las botas y a jugar!

2 Mass Effect 3 /Multiplataforma
Lo máximo que ya se podía esperar de esta excelente saga RPG, ahora más cañera que nunca con combates y acontecimientos que te dejarán helado.

3 Kinect Rush / Xbox 360
Diversión para toda la familia con los personajes más conocidos de Pixar y Disney... Disfruta de geniales minijuegos con Los Increíbles, Ratatouille...



4 Kid Icarus Uprissing / 3DS
Una historia de las que engancha, acción adrenalítica, aventuras y velocidad de vértigo... No podrás dejarlo y menos gracias a su opción multijugador.



5 Mario Party 9 / Wii
Los mariófilos están de enhorabuena. El rey de las plataformas y compañía te traen un montón de divertidos minijuegos para disfrutarlos con los tuyos.

Retrato robot

James Heller

▶ **EDAD:** 38 tacos, aunque cuando despliega sus tentáculos y sus zarpas se echa algunos años más encima.

▶ **APARIENCIA:** Un tipo duro, rasurado y oscuro del montón, con chupa de cuero, botazas, tatuajes y jeans ceñidos. Eso, mientras que no le cantinfleen, porque saca las garras y cualquiera le hace la manicura.

▶ **CURRÍCULO:** Ejemplar sargento de los marines, antes de la infección que cuenta «Prototype 2» vivía en Manhattan con su parienta e hijita. Pero cuando se declara la alerta roja, pierde a su familia, echándole la culpa Alex Mercer, aunque luego se limarán asperezas.

▶ **ARMAS:** Aparte de su entrenamiento militar de primera, es un as en todo tipo de armas de fuego y lanzacohetes. Después de la infección, Heller adquiere diversos poderes de ropina como velocidad y sensibilidad sobrehumanas y, sobre todo, esas cuchillas de afeitar para elefantes tan monas.

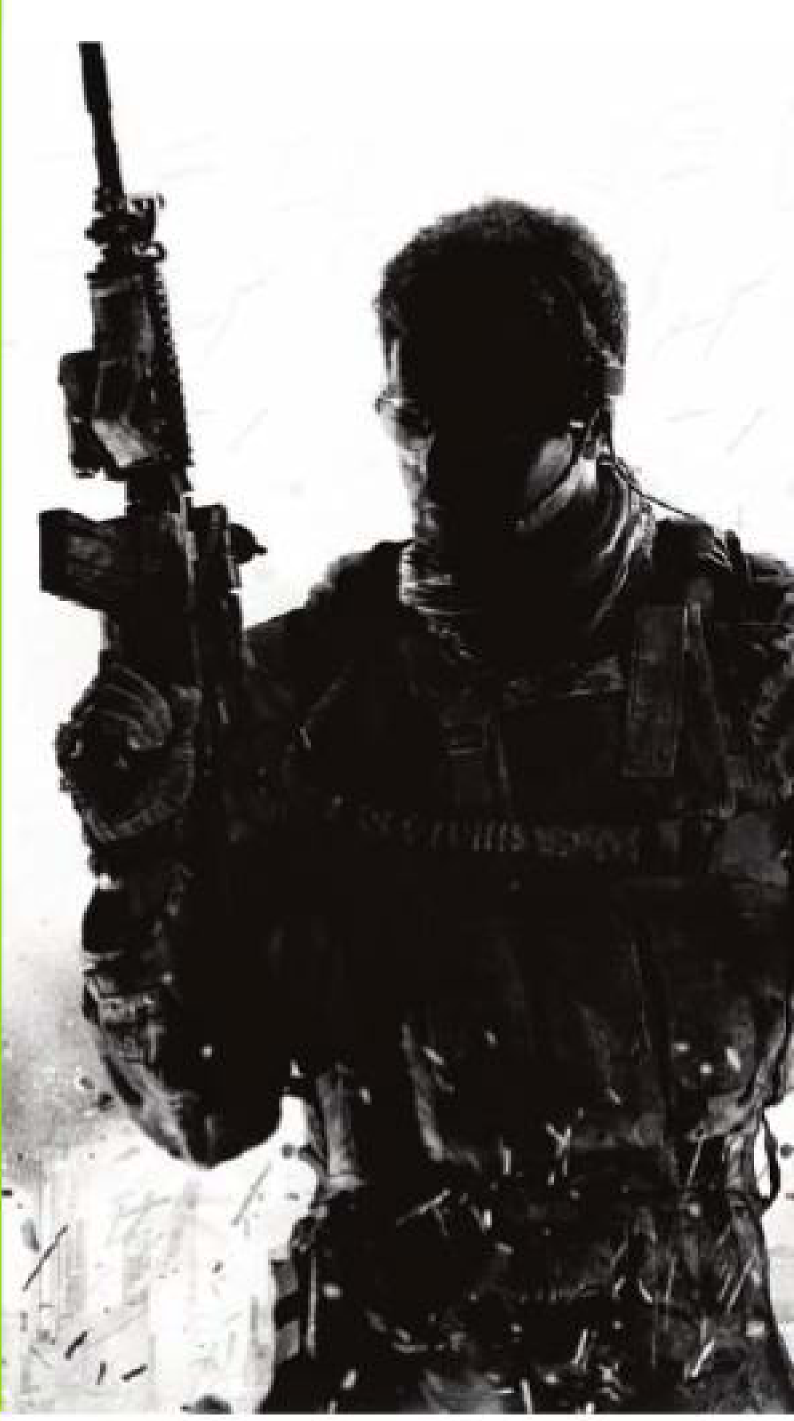
▶ **FUTURO:** Prometedor, dentro de lo que cabe. Heller está dispuesto a aguantar lo que le echen dentro de la franquicia, aunque sea en plan fantasmal como Mercer. Además, como puede asumir diversas identidades, igual le vemos en un «Super Mario» como Yoshi y ni nos damos cuenta.



Te lo dice Galibo...

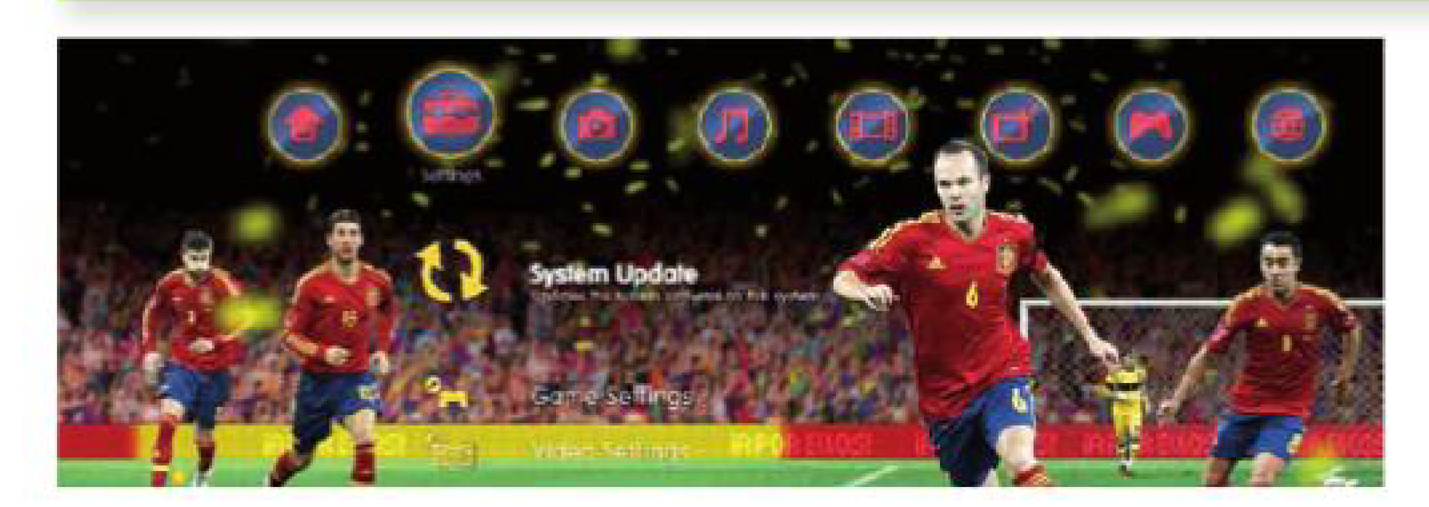
La batalla de siempre

A mí me gusta la originalidad tanto como al que más, pero a veces me pregunto si no estará sobrevalorada. En concreto, estoy pensando en «Call of Duty: Modern Warfare 3» y su modo multijugador. Aunque hay nuevas variantes y pequeñas mejoras y novedades, básicamente es muy parecido al de los juegos anteriores de la serie. Yo la verdad es que lo prefiero así. En un entorno ferozmente competitivo como es el modo multijugador de un juego de tiros, no quiero pasar despistado más tiempo del realmente imprescindible. No hay nada más frustrante que verse inmerso en un campo de batalla, con las balas silbando a tu alrededor, y ser el único del equipo que no se entera de nada porque acaba de comprarse el juego y todavía no sabe de qué va todo esto. Ojo, porque haya cosas nuevas, pero no tantas como para dejarte indefenso ante otros jugadores más experimentados que han tenido más tiempo para familiarizarse con el nuevo juego. Parece una tontería, pero cuando uno tiene tantas cosas que jugar, saber que el tiempo invertido en juegos anteriores te va a ayudar a introducirte más rápido en la batalla lo anima a uno a aventurarse en las procelosas aguas online.



Pack La Roja para PS3

Pasión por la selección





Una edición limitada de PS3 en rojo para apoyar a la selección española de fútbol, unas semanas antes del inicio de la Eurocopa 2012. El pack que lanza Sony incluye la consola de 320 Gb y dos mandos Dualshock en el mismo tono que se comercializarán desde el 24 de mayo dentro de una caja con motivos de la selección de fútbol. En total sólo se pondrán a la venta 10.000 unidades. Para ponerlo a la venta SCEE ha llegado a un acuerdo con la Real Federación Española de Fútbol y gracias a este acuerdo los seguidores de la selección y usuarios de PlayStation podrán mostrar su apoyo incondicional a La Roja descargándose gratuitamente un salvapantallas de la selección a través de PlayStation Network. Una manera original de demostrar la afición por unos colores, la pasión por un deporte y de paso presumir de videoconsola.

N3DS Travel Pack Azul

Un pack muy completo para transportar tu consola Nintendo 3DS y hasta tres juegos de manera cómoda, sencilla y segura. En un tono azul cielo muy llamativo, este pack de la firma Riplay incluye una bolsa de transporte, 3 estiletes retráctiles muy prácticos y sencillos, 3 protectores de pantalla, un protector para la lente de la cámara de la consola, un paño especial para la limpieza de la N3DS, con microfibras, un adaptador para la corriente, unos magníficos auriculares, 3 estuches para llevar juegos y un cargador para el coche, para los largos viajes y las largas partidas. Estos packs de viaje resultan de lo más útiles, no sólo por poder transportar la consola, sino por la cantidad de accesorios que incluyen. Cuida y sácale más partido a tu consola.



Auriculares Ear Force P11

Unos auriculares para sacarle el mayor partido posible a tus juegos favoritos. El Ear Force P11 integra un sistema de sonido excelente apto para Playstation Network, PC y MAC, creando un total ambiente de inmersión en las historias que aparecen en la pantalla. Los auriculares P11 son dos headsets en uno, uno es estéreo vía USB para el sonido del chat y el otro es un headset estéreo amplificado para el audio del juego. De esta manera el jugador podrá controlar de manera independiente el audio del chat por un lado y el del juego por otro mediante un solo control mientras se juega. Ofrecen también la posibilidad de escuchar tus propios comentarios en el chat y amplifica los sonidos estéreo del audio del juego con el objetivo de ofrecer un mayor realismo. No lleva pilas, sus altavoces son de 50 MM y funciona también con chats en línea.

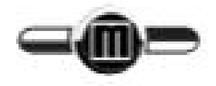


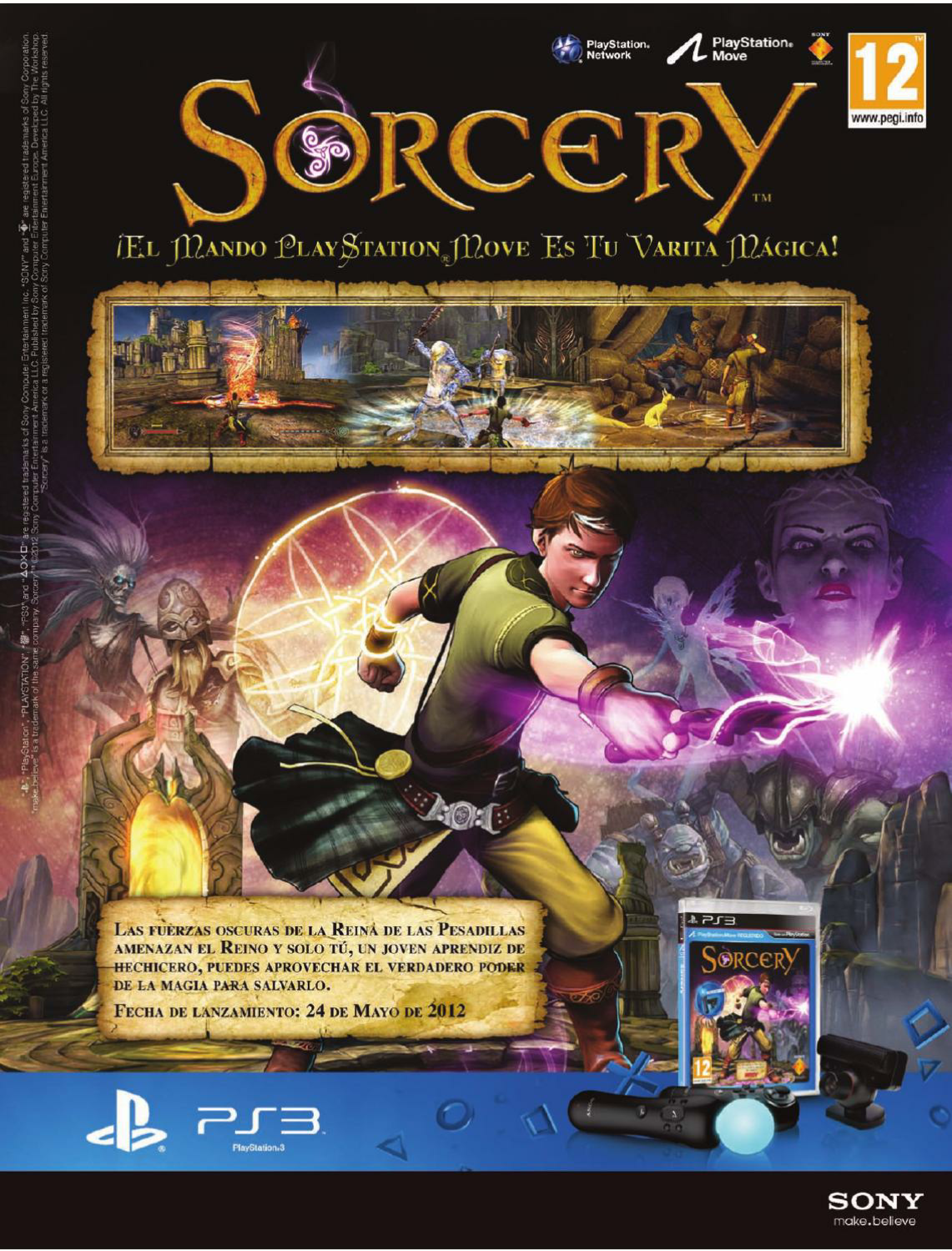


Millenium

Los hombres que no amaban a las mujeres

Un thriller dramático cargado de intriga basado en un filme sueco e inspirado a su vez en la novela homónima con la que Stieg Larsson comenzó su exitosa saga de novela negra. En este caso los protagonistas son Daniel Craig y Rooney Mara (nominada al Oscar como mejor actriz revelación por este papel). Craig es un periodista que decide retirarse a una solitaria isla del norte de Suecia para distanciarse de las acusaciones de difamación que existen contra él. Allí conoce a un multimillonario que 40 años después de la desaparición de su hija sigue obsesionado con aquel caso. El periodista comenzará a investigar el caso con la ayuda de una joven punky, Lisbeth Salander.




PlayStation® Network
PlayStation® Move
12
www.pegi.info
SORCERY™
¡El Mando PlayStation® Move Es Tu Varita Mágica!
Las fuerzas oscuras de la Reina de las Pesadillas amenazan el Reino y solo tú, un joven aprendiz de hechicero, puedes aprovechar el verdadero poder de la magia para salvarlo.
Fecha de lanzamiento: 24 de Mayo de 2012
PS3
PlayStation®3
SONY
make.believe

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

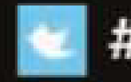
MAX PAYNE® 3

18 DE MAYO

















©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Max Payne y las marcas y logotipos de Rockstar Games son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. "PlayStation", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.